GAMES CONVENTION
SHOW MUST GO ON
18 стр.

SIN EPISODES
КУСОК ПИРОГА
84 стр.

ВОЛКОДАВ
ТРИ В ОДНОМ
174 стр.

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 11 (23)
НОЯБРЬ • 2005

ЕЩЕ БОЛЬШЕ!!!
256 СТРАНИЦ!

ЧАСТЬ ТИРАЖА С ДВОЙНЫМ DVD 8.5 Gb!!!

ИГРА МЕСЯЦА
FAHRENHEIT

КОРСАРЫ 3
НА ЗАВИСТЬ ВСЕМ

MOTOGP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
БАЙК ДЛЯ КАЖДОГО

DRAGONSHARD
СКАЗКА ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR – WINTER ASSAULT
БУДЕТ ЖАРКО!

NHL 06
ТАКОЙ ХОККЕЙ НАМ НУЖЕН!

MYST V: END OF AGES
ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ

АДРЕНАЛИН-ШОУ
ЗНАЙ НАШИХ!

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
ПОСЛЕ ФИЛЬМА

AGE OF EMPIRES III

НАКЛЕЙКИ F.E.A.R., NFS: MOST WANTED, LADA RACING CLUB
ПОСТЕР АДРЕНАЛИН-ШОУ И F.E.A.R.

DVD

ВИДЕО
РЕПОРТАЖИ: **GAMES CONVENTION 2005 И E3 '2005**

ПАТЧИ
BATTLEFIELD 2 V.1.03, STARCRAFT V1.13E, STARCRAFT: BROOD WAR V1.13E, WARCRAFT III: ROC/TFT V1.20A RUS/ENG, WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR V1.40

БОНУСЫ
11 000 КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ, **500** ДОПОЛНЕНИЙ К **50** ИГРАМ, **2 ЧАСА** ВИДЕО ИЗ **60 ИГР**, **10** ДЕМОВЕРСИЙ

(game)land



А МЫ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ БУДЕМ СПРАВЛЯТЬ!

Месяц назад наш новый коллега Алексей Ларичкин наобещал тебе кучу сюрпризов, не понимая, в общем, во что он ввязался ... Конечно мы, в отличие от «Страны Игр», делаем лишь один номер в месяц, но зато какой! 256 страниц (между прочим, абсолютный рекорд на нашем рынке!), окончательный запуск в журнале (но не на диске, все еще впереди!) рубрики «Путеводитель» – такие вещи даются нелегко... А тут еще издатели «подложили свинью» – выпустили столько игр, что мы не знали за какие из них хвататься. Только не подумай, что я жалуюсь – классные игры мы очень даже любим, а их в этом месяце вышло немало. Будет чем заняться в свободную минутку... Хотя о чем это я?.. Покой нам только снится, и откуда выкроить эту самую минутку совершенно непонятно. Но... Плавно переключаюсь на радостные события. Следующий номер, если ты еще не догадался, будет юбилейным! Вот так, тихой сапой, к нам подкрался очередной День Рождения – правильному журналу о компьютерных играх исполняется ровно два года. На ностальгию, впрочем, как и на отдых времени нет – уже сейчас дорогая редакция в поте лица работает над целой серией праздничных материалов, дай бог все успеть. Сюрпризов, думаю, хватит на пару номеров вперед, тем более, что следом за юбилейным мы имеем номер новогодний, что, сам понимаешь, обязывает. Заранее все карты раскрывать не буду, намекну лишь, что в ближайших двух выпусках «PC ИГР» тебя ждет обновление существующих рубрик, качественный скачок в развитии нашего DVD-приложения и, на закуску, столь долго ожидаемый многими рассказ о тех, кто делает твой любимый журнал – юбилей, однако, обязывает.

На этой радостной ноте спешу откланяться, ибо у меня больше нет никакого желания отвлекать тебя от того, ради чего ты несколько минут назад купил свежий номер нашего журнала. Переворачивай страницу... Приятного аппетита!

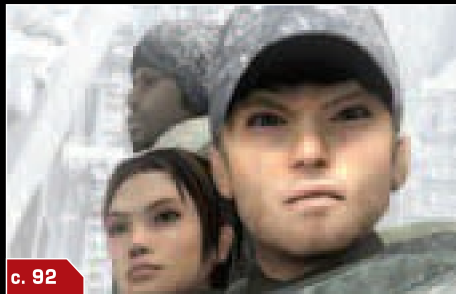
Дмитрий Голубничий

Ты–лучше!

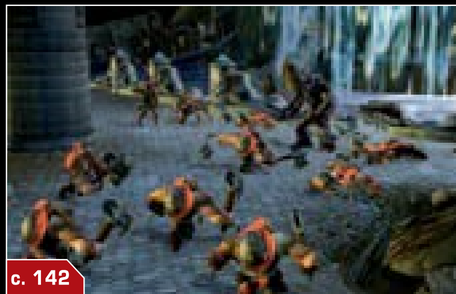


Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации № 24136. Номера региональных лицензий на www.mts.ru

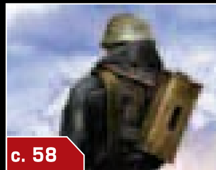
РЕЦЕНЗИИ


с. 92

FAHRENHEIT – ПРОЕКТ-ДОЛГОСТРОЙ, СОВЕРШИВШИЙ РЕВОЛЮЦИЮ В ЖАНРЕ

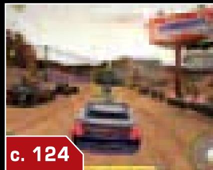

с. 142

DRAGONSHARD – ИГРА НА ОСНОВЕ DUNGEONS & DRAGONS, НО НЕ RPG. ВОЗМОЖНО ЛИ ЭТО?


с. 58

БЕТА-ТЕСТ

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ – АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ ВТОРОЙ МИРОВОЙ


с. 124

РЕЦЕНЗИИ

АДРЕНАЛИН-ШОУ – ГОНОЧНЫЕ ТРЮКИ И СЕКСАПИЛЬНЫЕ ДЕВИЦЫ


с. 84

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

SIN EPISODES – РИЧАРД "LEVELORD" ГРЕЙ ОТПУСКАЕТ ГРЕХИ


с. 224

РЕТРО

НЕОБЪЯСНИМЫЙ ФЕНОМЕН MYSTИЦИЗМА

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ





GAMES CONVENTION 2005
ПРОДОЛЖЕНИЕ СПЕЦРЕПОРТАЖА О КРУПНЕЙШЕЙ ЕВРОПЕЙСКОЙ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКЕ c.18

ВОЗВРАЩЕНИЕ СЕРЫХ ПСОВ
ПОДРОБНЫЙ РАССКАЗ О ТРЕХ ПРОЕКТАХ ПО МОТИВАМ ГРЯДУЩЕГО КИНОБЛОКБАСТЕРА «ВОЛКОДАВ ИЗ ПЛЕМЕНИ СЕРЫХ ПСОВ» c.174

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала!? Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу yashina@gameland.ru, где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала **«РС ИГРЫ»**". После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняй ее и отправляй нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№11(23), НОЯБРЬ 2005

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru главный редактор
арт-директор
Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru зам. главного редактора
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев ueoai@pc-games.ru редактор
Андрей Теодорович редактор раздела «Путеводитель»
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru Начальник PR-отдела

DVD/CD

Семен Чириков sem4@pc-games.ru главный редактор
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru зам. главного редактора
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Теодорович teodorovich@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Максим Григорьев Менеджер по работе с сетевыми РА / Корпоративные продажи
Александр Белов менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yury@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yury Pomortsev yury@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; *Тел.: (095)250-4629*

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 63 600 экземпляров

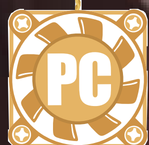
Рисунки в рубриках Editorial и «О Наболевшем»: Александр Черногоров

Цена свободная

ВЕК ОТКРЫТИЙ ЧУДНЫХ

Серия *Age Of Empires* всегда держалась особняком от других стратегий в реальном времени. Она никогда не имела такой популярности у любителей сетевых побоищ, как *Warcraft* или *Starcraft*, адепты серьезных стратегий вроде *Civilization* смотрели на нее свысока. Тем не менее, стоит появиться новости, что готовится очередная часть серии, – все сразу же вспоминают, какая это классная игра, начинают бурно обсуждать, делиться мнениями и воспоминаниями. Оставь сомнения, дорогой читатель – *Age Of Empires III* заслуживает твоего самого пристального внимания.

AGE OF EMPIRES III



PC

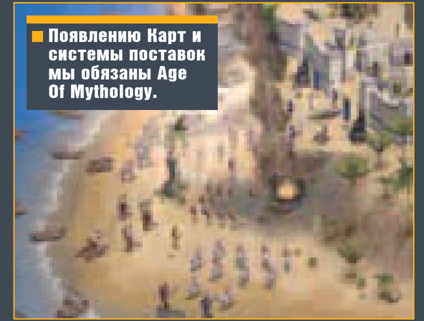
Текст: Карнаухов Владислав

ЖАНР ИГРЫ	RTS
ИЗДАТЕЛЬ	Microsoft Game Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Ensemble Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.ageofempires3.com


Момент истины. Впереди – Новый Свет.

ВОЛЯ БОЖЬЯ

Как я уже говорил, поставки из города являются развитием идеи Божества из *Age Of Mythology*. В той игре при переходе между эрами нужно было выбрать одного из Богов пантеона. Божество даровало тем, кто ему полонялся, некое мифическое существо и сверхмощную магию, действующую, увы, один раз на миссию.
Полагаю, параллель провести нетрудно. Но в Ensemble Studios блестяще развили идею. При переходе из эпох в эпоху мы выбираем покровителя, дающего определенное количество ресурсов и живой силы, а Картами поставок оперируем между миссиями.


Появлению Карт и системы поставок мы обязаны Age Of Mythology.

ГОЛЛИВУД

Именно на примере ***Age Of Empires III*** (далее AOEIII) понимаешь, что значит «индустрия развлечений». Можно сколь угодно долго сетовать на то, что русские не покоряли Америку или что железная дорога никак не могла соседствовать с каравеллами и бригами. Но все это бесполезно. Как только ты видишь великолепную графику, как только до твоих ушей долетает многоголосый гул колонии, как только послушные твоей мыши отборные войска вытягиваются во фронт – ты пропал. Будешь сидеть и играть, как миленький, пока не пройдешь миссию до конца. AOEIII – это идейный соратник голливудских блокбастеров с многомиллионными бюджетами: пришел в кинотеатр – удовольствие гарантировано вне зависимости от твоего настроения.
И умом ведь понимаешь: что-то явно не так. Тут можно было бы переделать, там не хватает глубины, этого вообще никогда не было. Здравый Смысл, возбужденно подпрыгивая, шепчет об игре всякие гадости. Но обращать на это внимание некогда – снова лезут настырные испанцы. К тому же, в этот раз они прикатили пушку.

БОЛЬШАЯ ВОСЬМЕРКА

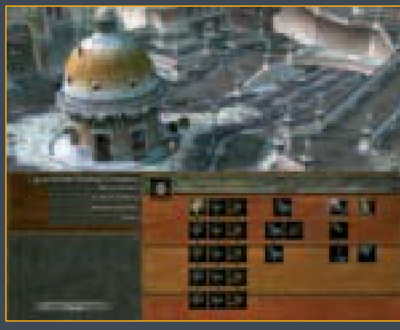
Третья часть сериала охватывает период с XVI по XIX века – покорение Нового Света. Древние цивилизации окончательно канули в Лету, а на сцене новые действующие лица – европейские империи. Целых восемь штук: англичане, французы, немцы, голландцы, испанцы, португальцы, турки и русские (ага!). От наших, кстати, мы наконец-то услышим родную речь. Причем правильную, безо всяких там «карашо». Мелочь, а как приятно!
У каждой из сторон свои характерные особенности, собственные технологии и боевые единицы – серия AOE всегда отличалась ветвистым деревом апгрейдов и построек. Остались и уникальные, присущие только конкретной цивилизации, юниты (например, французские кирасиры или турецкие янычары). Как и в предыдущих играх сериала, мы будем переходить из эпохи в эпоху, исследуя новые технологии и получая доступ к более продвинутым войскам. Однако, как ты знаешь из истории, в XVII-XIX веках все развивались более-менее одинаково, совершая научные открытия почти одновременно. Так что в новой игре между сторонами будут скорее «косметические» отличия (исключение – турки): например, у русских воинские бараки функционально соединены со сторожевыми зданиями, у англичан при постройке Особняка (Mansion) появляется дополнительный крестьянин, испанцы начинают с более боеспособной армией. Но в результате все придут к одному: мушкеты и орудия, которых,


Родной Лондон. Снизу – карты доставок.


Переход в новую эру. Что предпочесть – несколько коров или всего по чуть-чуть?

ДОРОГАЯ МОЯ СТОЛИЦА

После завершения миссии наступает сладостный миг распределения полученного опыта. В городе есть пять «канцелярий». Торговая Компания заведует поставками различных припасов. Военная Академия предоставляет войска и оружие.
В Храме (Соборе) можно взять Карты, влияющие на отношения с аборигенами, и различные технологии. Мануфактура отвечает за передовые исследования. Док «дает» наемников и дополнительные суда. Разумеется, набранных очков не хватит на все доступные Карты, так что выбирай с умом.





Родельеро – уникальный юнит испанцев. Больше его ни у кого в армии нет.

как известно, мало не бывает.
При разработке AOEIII дизайнеры явно придерживались лозунга «Разрушим стереотипы!». Одно из нововведений – отсутствие традиционных кампаний за разные цивилизации. Теперь кампания одна, хоть и разделена на три акта. В ней отслеживается многовековой путь семьи Моргана Блэка, шотландца, достигшего в XVI веке далеких берегов Америки. В своих странствиях по Новому Свету потомки Блэка помогут индейцам Южной Америки бороться с конкистадорами, как следует попортят кровь французам в Новой Англии и совершат еще немало славных деяний.

ЗА МНОЮ ЗАЖИГАЛИСЬ ГОРОДА

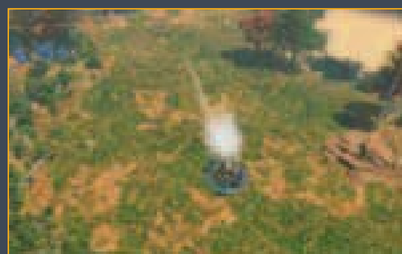
Но настоящей революцией стала Столица (Home City), дальнейшее развитие идеи Божества из ***Age Of Mythology*** (смотри соответствующую врезку). По мере набора опыта (об этом тоже чуть позже) столица сможет предоставить в твое распоряжение ресурсы, войска или уникальные технологии, недоступные при обычном развитии. Но и это не все. В **Ensemble Studios** пошли еще дальше – набирают уровни, получая доступ к новым открытиям и, соответственно, типам доставок в колонию.
Поставка реализована в виде Карты (Card). При создании нового города у игрока есть стандартная Колода (Deck), в которой всего лишь несколько карт. Игрок может создать новую колоду, а может менять стандартную. Несколько колод предпочтительнее, так как не все поставки одинаково хорошо подходят к разным ландшафтам и условиям игры. Перед началом миссии ты выбираешь колоду, а после выполнения задания подсчитывается опыт и количество набранных городом уровней. Чем больше набрал, тем больше карт получил. Если на старте твой город был десятого уровня, а к финишу пришел с четырнадцатым, ты заработаешь четыре карты. Арифметика, как видишь, простая.



Рынок – важнейшая часть экономики колонии.

БОГИНЯ ВОЙНЫ

В ***Age Of Empires III*** орудия играют важную роль. Конечно, можно добиться победы и без них. Но я не завидую тому, кто будет атаковать пехотой артиллерийскую батарею, или к кому в гости пожалует несколько гаубиц...
Пушки делятся на три стандартных категории: полевые, предназначенные для уничтожения пехоты и кавалерии, кульверины – гроза вражеской артиллерии, и гаубицы, которые эффективны при разрушении зданий. Если в составе армии есть орудия, ты волен использовать специальный боевой порядок, при котором пехота будет прикрывать пушки от атак неприятеля.
И еще: при выборе кое-какой Карты можно обеспечить свои войска тяжелой артиллерией, недоступной при обычном развитии колонии...





Эскадрон гусар летучих.

Подготовка поставки занимает некоторое время. Сухопутные юниты и ресурсы появляются у Городской Ратуши (Town Center), а суда – у специального буйка, плавающего в море. Здания подвозятся в виде конструктора на конной тяге: нужно только указать место для постройки, дальше все произойдет само, без помощи крестьян.

От уровня Карты зависит, сколько раз тебе может быть отправлен тот или иной груз. Стандартные посылки первого уровня – 300 единиц золота, дерева или пищи – доставляются бесконечное количество раз, но более весомые подарки можно заказать, увы, всего лишь однажды за миссию. Более того, самые желанные постройки и технологии, дающие колоссальный рывок в развитии, или действительно мощные юниты, доступны лишь на поздних этапах. Честно говоря, в четвертой или пятой эпохе немудрено справиться и своими силами, а не ждать драгоценного подарочка. Еще в пятой эпохе становится доступной технология Блокады (Blockade), лишающая врага возможности принимать любые доставки из его города. Правда стоит Блокада весьма немалых денег, к тому же цена сильно зависит от уровня развития неприятельской колонии.

Что в итоге? Великолепно реализованный ролевой элемент, не только оживляющий игру, но и коренным образом меняющий привычный геймплей. Полагаю, что без рейтинга городов не обойдутся также и сетевые забавы – всем хочется построить сияющий славой мегаполис.

ПУТИ СЛАВЫ

Откуда же берется опыт? Фигурально выражаясь – отовсюду.

Каждое здание, каждый юнит и технология имеют



А вот и посылочка подоспела.

Из записок Джека Стюарта, Вирджиния, 1607 г.

...Наконец-то земля. Мы так истосковались по твердой поверхности под ногами!
Край, открывшийся перед нами, суров и прекрасен. Холмы, обрывы, крутые утесы делают пешие путешествия долгими и утомительными, но едва ли я видел пейзаж красивее. Открытые поляны сменяются рощами могучих деревьев, подходящих и для возведения зданий, и для постройки новых кораблей. Здесь повсюду заросли ягодника, а олени, похоже, никогда не видели человека, настолько они доверчивы. Даже дикие звери не нападают, пока к ним не подойти вплотную.
Эта земля наполнена жизнью. Наткнувшись на лесное озерцо, мы обнаружили, что оно кишит рыбой, на притопленных стволах деревьев греются на солнце выдры. По небу то и дело пролетают стаи птиц, правда, нам пока не удалось подстрелить ни одной. Даже на прибой можно смотреть часами, настолько он прекрасен. В тех странах, что мы встречали во время путешествия, береговая линия была просто линией, но тут... Волны мягко накатываются на отмели или с ревом бьются о крутые утесы. А те цвета, в которые окрашивается водная гладь на солнце, мне не забыть никогда, как и своего собственного отражения в подернутом рябью зеркале океана. Океан еще и щедр сверх меры – рыба просто выпрыгивает из воды, а вчера нас насмерть перепугал кит, вынырнувший прямо перед каравеллой. Богом клянусь, мы нашли Землю Обетованную!


Сельское хозяйство упрощено до предела – построил мельницу и собирай урожай.



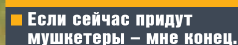
свою цену, выражающуюся в очках опыта. Причем очки эти начисляются не только за создание своих, но и за уничтожение вражеских единиц. Естественно, чем более продвинутым является юнит, тем больше опыта он принесет. Однако после несложного подсчета становится ясно, что для регулярного пополнения копилки опыта нужно либо регулярно воевать, что не так-то просто, либо постоянно строить, что невозможно, учитывая ограничение на количество построек и войск. Для каждого здания свой лимит: например, можно возвести всего семь сторожевых башен (правда, взяв Карту, ты поднимешь планку до десяти). Ну а число юнитов ограничено двумя сотнями, причем доля крестьян – девяносто девять человек. Мало того, есть лимит и на типы войск: например, сверхмощный английский монитор (это корабль такой, а не то, о чем ты подумал), стреляющий едва ли не через всю карту, может существовать всего в двух экземплярах.

Как же быть с набором опыта? Самое время рассказать о Разведчиках (Explorer) и Торговых Строениях (Trading Posts).

Разведчик – мощный и бессмертный юнит, вдобавок еще и восстанавливающий свое здоровье. Основное его занятие – открывать новые территории и искать сокровища (последнее вознаграждается опытом), но еще он может построить Торговое Строение или Ратушу. Сокровища отмечены на мини-карте, так что не найти их достаточно трудно. Проблема только в том, что вражеские Разведчики тоже не стоят без дела. Сами же находки весьма разнообразны: это могут быть золото, ресурсы или... пленники, которых мы спасаем от бандитов, – в благодар-


Встреча прошла в теплой дружественной обстановке.


Ирокезы прислали помощь.


Если сейчас придут мушкетеры – мне конец.

ность они с радостью присоединятся к лагерю. На ранних этапах игры Разведчик может принести большую пользу.

Только не надо пытаться с его помощью «вынести» хорошо отстроенную базу неприятеля. Он хоть и бессмертный, но не неуязвимый, и несколько боевых юнитов быстренько выбьют из него все здоровье. После чего Разведчик свалится без сознания и будет лежать до тех пор, пока ты не воскресишь его за определенную сумму. Это же, кстати, касается и героев кампании – они тоже бессмертные, но кидать их в гущу сражения не стоит.

Торговые Строения – гораздо более стабильный способ получать опыт. На каждой скирмиш-карте (и на многих других картах кампании) есть тракты, по которым все время ходят торговцы. Все, что нужно сделать, – построить вдоль маршрута несколько таких зданий. Опыт будет сам капать нам «в карман». А по мере развития поселения Торговые Строения можно улучшать, чтобы они принимали сначала почтовые дилижансы, а затем и железнодорожные составы. Это сильно увеличит количество получаемого опыта.

Не все, однако, так гладко (кто бы сомневался!). Мест для постройки мало, а желающих их занять – полно. На низшем уровне сложности за безопасность своих Торговых Строений можешь не переживать, но на высоком – только и успевай отбивать их у жадного неприятеля. Игра, однако, стоит свеч, потому что от скорости набора опыта напрямую зависит мощь Столицы.

Развитие торговли – это еще и способ завершить игру. Да-да, захватив все торговые маршруты, ты выигрываешь без единого выстрела (это метафора, пострелять в процессе, конечно, придется). Еще один способ победить без решающей битвы – завоевать доверие

Из дневника дона Альваро Хорке-и-санья, 1610 г.

...Полагаю, это моя последняя запись. Что ж, если так, знайте: я не отступлю, не буду умолять о пощаде, не склонюсь перед ними. Испанцы знают, что такое доблесть: английские собаки надолго запомнят осаду Санта-Крус.

Мы давно отрезаны от остальных. Даже не знаем, держатся ли еще Сан-Кристобаль и Маланга. Пробовали послать несколько небольших отрядов, но их перехватили, а теперь у нас слишком мало людей, чтобы ими разбрасываться. Передать вести по морю тоже не удастся – мы блокированы английскими кораблями, даже отсюда я могу разглядеть, как развевается ненавистное знамя на мачтах. Правда, мы отучили их подходить слишком близко к берегу, потопив одну каравеллу и серьезно повредив другую. Но это была пиррова победа: галеон разбил почти все наши орудия. Слава Деве Марии, здесь нет мониторов, стреляющих почти на милю окрест, иначе все давно было бы кончено.

Правда, англичанам тоже несладко: их бестолковый командир – храни его Господь! – раз за разом посылает солдат в лобовую на наши пушки. Не видел ничего приятнее разлетающейся в разные стороны пехоты! После удара о землю ядра продолжают катиться под уклон, могут даже вырвать из земли дерево. Невиданная, дикая мощь!

...Я слышу крики, это опять они. Пора. Хранит нас Дева Мария!

Путевые заметки Пира Вандерброка, Новый Амстердам, 1640 г.

…Я хотел бы рассказать о нашем исследователе, Гюнтере Зеемейдене, потому что без упоминания о нем мои заметки будут неполными.
Он настоящий дьявол, этот Гюнтер, вот что я вам скажу. Он даже пугает меня. Никто из нас не может сравниться с ним ни по силе, ни по ловкости, а его неутомимости позавидует сам ветер, который дует здесь, не переставая. А однажды он одним выстрелом убил огромного медведя, напавшего на наших охотников. Просто проделал в нем огромную дыру. Я спрашивал, как ему это удалось, а он только ухмылялся и говорил, что это его «особый талант». Особый талант, как же…
Хотя один талант у него есть, тут уж возразить нечего, ведь никто из нас не сможет спроектировать городскую ратушу. Любое другое здание построим без проблем – мы настоящие мастера, но ратушу – только он. Не будь его, я бы, может, и не писал свои заметки.
Есть у него и еще одно странное свойство: будучи раненым, он как будто сам лечит свои недуги. Ни одному человеку не обойтись без помощи лекаря или священника, а ему хоть бы хны. Говорит, что без этой особенности он не смог бы искать сокровища, дающие нам – истинная правда – солидный запас продовольствия, денег или ресурсов. Но я не очень в это верю. Хотя кроме Гюнтера никто не может найти эти богатства. Чует он их, что ли? Ох, не обошлось тут без нечистого…



Сколько полезных карт, а очков опыта уже нет…

четырех разных племен индейцев.
Да-да, без коренного населения дело, конечно же, не обошлось. Воздвигнув в индейском поселении свое Торговое Строение, мы получаем помощь племени. Развивать экономику краснокожих, к сожалению, нельзя – доступно лишь несколько апгрейдов. Но воинов племя будет поставлять исправно. Разумеется, есть специальные Карты, влияющие на отношения с аборигенами, – индейцы при правильном розыгрыше способны стать козырным тузом в твоих руках. Сцена из вестерна: на мирный городок, гортанно крича, сваливаются орды дикарей. Свист томагавков, крики перепуганных горожан, слабые попытки сопротивления… Красота!

ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

Мое сравнение AOEIII с блокбастером было неслучайным: ты вправе ожидать от игр Ensemble чего угодно, но в том, что они будут сногсшибательно красивыми, можно не сомневаться.
Челюсть пребольно бьет по пальцам ног: такого прибоя я еще не видел. Волны неторопливо накатываются на отлогий берег или, пенясь, бьются об утесы. На водной глади, подернутой зыбью, играют солнечные блики, отражаются пузатые корабли. Красиво – глаз не отвести.
Суша, впрочем, выглядит не хуже. Рельеф очень разнообразен – от лесов Новой Англии до равнин и утесов Запада и джунглей Юга. Всюду яркие цвета: желто-красный лес, сочная зелень тропиков. Все наполнено жизнью: в море резвятся киты (которые почему-то приносят деньги, а не пополняют запасы продовольствия), рыба выпрыгивает из воды, по небу пролетают косяки птиц, прерии Техаса заполнены бизонами. Думаю, первые поселенцы увидели именно такую Америку.
Игра к тому же трехмерная – это сейчас стандарт для RTS. Правда, поворот камеры сделан крайне неудобно – нужно зажать клавишу Ctrl и двигать стрелки влево-вправо. Так что лично я, выбрав удобное положение, больше камеру не крутил.
Юниты порой выделывают кренделя: весьма забавно наблюдать пушку, «смотрящую» вертикально вверх, – игра думает, что она стоит горизонтально. А еще орудия и мушкетеры, не стесняясь, бьют врага… сквозь стены! Вот это умение, это я понимаю!
На мышином колесике висит традиционный зум. Пары слов требует и масштаб: у некоторых юнитов (особенно у кораблей) весьма внушительные размеры. Если бы камера поднималась выше, управлять развитием колонии и войсками в бою стало бы легче. Но это, по большому счету, придирка – игра от этого хуже не становится.
Помимо замечательной графики, AOEIII может похвастаться и реальной физикой.


Правь, Британия, морями! Утопим испанскую посудину!


Когда «говорят» пушки, все остальные молчат.



Сейчас я разверну орудия, и англичанам не поздоровится.

Ensemble лицензировала физический движок *Havok* и снабдила всех юнитов rag-doll анимацией. Расстрел наступающего врага из пушек надо видеть! Рокот выстрелов, клубы дыма, разлетающиеся в разные стороны несчастные пехотинцы – невероятно красиво. Не менее впечатляюще выглядят и морские сражения: выстроившись линией и повернувшись к противнику бортами, моя эскадра буквально в щепки разносит суда испанцев, сбивая мачты и вышибая куски дерева. При залпе корабли оседают на борт, а от каждой упавшей в воду щепки расходятся круги! Просто невероятно! Эх, чуть бы повыше висела камера...

А как блестит броня на солнце! Как красивы черепахи и выдры, греющиеся на отмелях! А пробивающие дома пушечные ядра и вырываемые ими с корнем деревья! А гул далекой канонады – игра приглушает звуки, создавая эффект расстояния! Честное слово, ради этого я готов простить многое, если не все.

СЕКРЕТЫ ПРЕВЛИКАТЕЛЬНОСТИ

Самое главное при общении с AOEIII – отдаться течению игры и не барахтаться. Тогда удовольствие гарантировано. Да, юниты порой застревают друг в друге. Да, исчезающий в воздухе поезд – это уже из серии игр-ужастиков. Да, испанцы побывали в Америке на сотню лет раньше англичан, причем в Южной, а не в Северной. Ну и что?

Красиво? Еще как. Увлекательно? Безумно. Это и есть рецепт успеха – загнать Здравый Смысл в дальний уголок головы и не давать ему раскрыть рта, пока разворачивается действо. Все как в кино – есть мейнстрим, а есть режиссерское кино, есть «Звездные войны», а есть «Рассекая волны».

Главное – не перепутать сеансы.



Из письма Жиля Дефре, Онтарио, 1760 г.

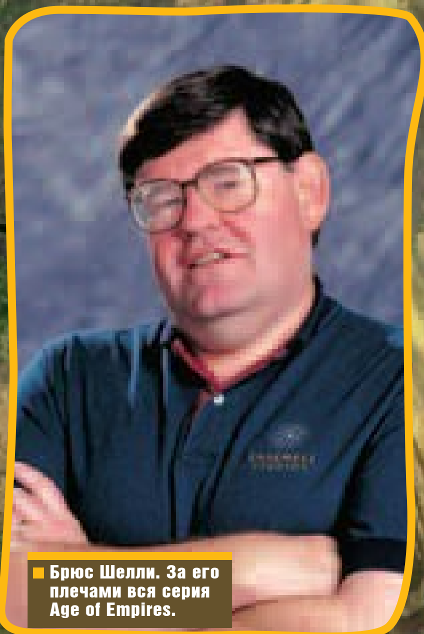
...Дорогой брат, я хотел бы рассказать тебе о племенах, населяющих эту землю. Они зовут себя гуронами по названию большого озера, на берегах которого обитают.

Ростом они не ниже шести футов, мускулистые, быстрые и ловкие. Их лица и тела покрыты цветными узорами, придающими им сходство с дикими зверьми. Вопреки нашим опасениям, гуроны оказались весьма дружелюбными, несмотря на устрашающий внешний вид. Вожди разрешили нам построить торговый дом на территории племени, так что мы смогли наладить торговые отношения.

Но самое главное – индейцы решили воевать на нашей стороне! Ты ведь знаешь, что наше положение оставляет желать лучшего? Англичане становятся все сильнее, к тому же им тоже помогают индейцы – несколько племен, зовущихся ирокезами и апачами. Узнав про это, гуроны сразу же согласились нам помочь – оказывается, у них с южными индейцами давняя вражда. Более того, гуроны обещали позвать на помощь своих соседей, племя сиу. Если так пойдет и дальше, то у нас тут будет заварушка похлеще, чем у вас в Европе.

Так что у нас теперь смешанный гарнизон. Солдаты сначала косились на дикарей – очень уж те молчаливые, слова клещами не вытянешь. Но потом ничего, привыкли...

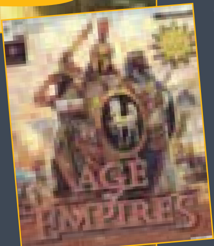
СКВОЗЬ ЭПОХИ


Брюс Шелли. За его плечами вся серия Age of Empires.

Ensemble Studios – это пример почти парадоксальной для индустрии стабильности. В ее активе всего-то семь продуктов, из них три адд-она и два сиквела. Невероятно, но факт: вот уже восемь лет Ensemble умудряется выпускать по сути одну и ту же игру! Изменения касаются только графики и звука, плюс добавляется некоторое количество новых элементов геймплея. Все! В чем же секрет уникумов из Далласа? Попытаемся разобраться вместе!

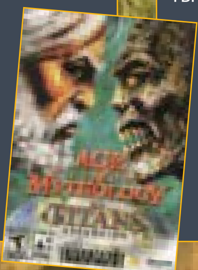
AGE OF EMPIRES

Дата выхода: 1997 год



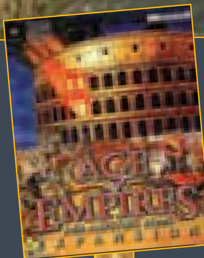
15 октября 1997 года на прилавках появилась RTS ***Age Of Empires***, дебютный проект компании **Ensemble Studios**. Пресса и геймеры едины во мнении: Age Of Empires – новый эталон жанра. Притом в плане геймплея в AOE ничего нового, в принципе, не было. Все вертелось вокруг сбора ресурсов, проведения многочисленных апгрейдов и создания огромной армии.

Возможно, секрет популярности был в том, что Age Of Empires попыталась соединить в себе хардкорную стратегию и «легкую RTS». В игру была встроена энциклопедия, дающая историческую справку по любому юниту, зданию или технологии. Сработало и то, что управлять нужно было реально существовавшими народами и цивилизациями. На них, кстати, главный дизайнер Ensemble **Брюс Шелли** (Bruce Shelley) съел не одну собаку. Его карьера началась еще в конце восьмидесятых годов. Мистер Шелли успел приложить руку к безусловным стратегическим шедеврам – к таким, как ***Sid Meier's Railroad Tycoon*** и ***Sid Meier's Civilization 2***.



Так что экономическая часть была безупречной, игрок садился на крючок намертво: принцип «умру, но все апгрейды сделаю» работал без осечек. Фирменным знаком серии стал переход из эпохи в эпоху, дающий новые технологии и юниты. Забуксовав на старте, нерасторопный вождь народов рисковал обнаружить закованных в медь и бронзу вражеских воинов, изничтожающих одетых в шкуры и вооруженных дубьем «солдат».

Не подкачала и графика. Такой красоты геймеры еще не видели. Был в игре и мультиплеер, что поспособствовало популярности. Ну а после тотальной победы ты мог заняться изготовлением собственных кампаний в редакторе. В общем, стопроцентный хит. Разумеется, продолжение не заставило себя долго ждать.



AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME

Дата выхода: 1998 год

Адд-он ***The Rise Of Rome*** появился спустя год. Помимо исправлений багов оригинальной игры, «Расцвет Рима» содержал четыре дополнительных цивилизации (Карфаген, Македонию, Рим и Пальмиру). Появились и новые юниты (например, покрытые броней слоны), кампании, технологии и апгрейды.

По сути, выпуском адд-она разработчики хотели лишь скрасить томительное ожидание второй части. Древние цивилизации отжили свое – наступила эпоха королей.

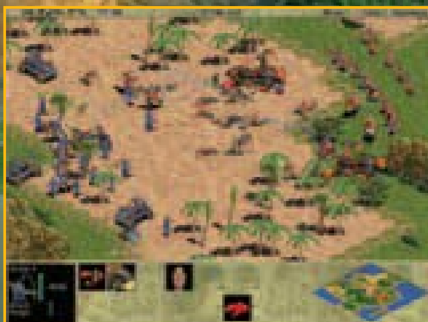
AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Дата выхода: 1999 год

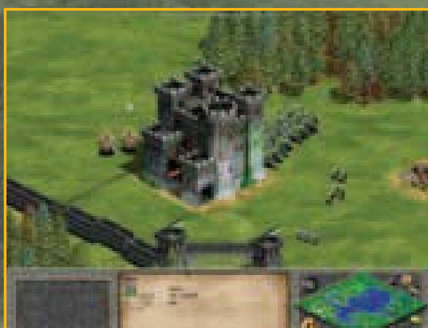
Фактически рассказ о второй части должен свестись к известной фразе «тех же щей, да погуще влей». Цивилизаций на этот раз аж тринадцать, со всех сторон земного шара: франки, готы, китайцы, монголы, персы, сарацины... В кампаниях игроку предстояло пройти путь известных исторических персонажей: можно было гонять англичан плечом к плечу с Уильямом Уоллесом или покорять мир в обличии Тамерлана.

Самым заметным новшеством стало по-













■ К нам в гости пожаловали викинги. Давить!



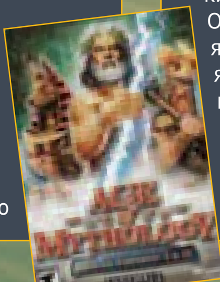


явление Короля, потеря которого означала окончательный и бесповоротный проигрыш миссии. К чести его величества, он был вполне способен постоять за себя в случае нападения.
В принципе, вторая часть была менее успешна, чем первая. Игра продавалась очень хорошо, но скорее по инерции, потому что никаких уникальных идей не содержала. К тому же вышедший на год раньше ***Starcraft*** наглядно показал, кто в доме хозяин. Однако было понятно, что издатель уже не бросит эту золотую жилу и адд-он появится совсем скоро.

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPANSION

Дата выхода: 2000 год

Так и вышло. Появившиеся год спустя ***«Завоеватели»*** предложили пять дополнительных цивилизаций, новые исследования и юниты (кажется, я уже писал эту фразу). Таким образом, общее число воинствующих сторон стало совсем уж неприличным – в какой еще игре можно играть за восемнадцать разных рас? Но это, собственно, и все. Конечно же, адд-он продавался, и весьма неплохо (*и это тоже писал* – прим. ред.), потому что серия уже собрала внушительную армию фанатов. Но для прорыва нужно было сделать что-то действительно интересное и новое.



AGE OF MYTHOLOGY

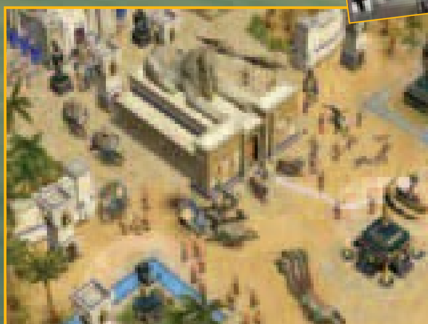
Дата выхода: 2002 год

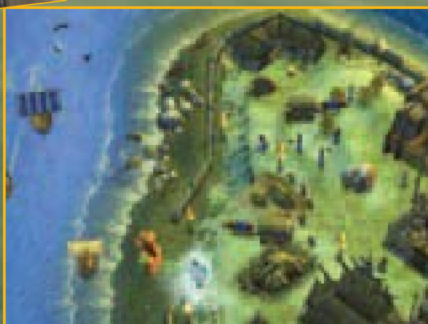
Ensemble Studios свернула с проторенной дорожки. От более-менее реальной истории Шелли и Ко перешли к мифологии, причем в американском ее варианте.
Дело в том, что американцы частенько переосмысливают на свой лад широко известные, в общем-то, факты и легенды. Примеры? Фильм «Троя». Или вот ***Age Of Mythology***. По версии Брюса Шелли, гидра выглядела эдаким диплодоком с пятью головами, Одиссей бывал в Египте (маловероятно) и Норвегии (совсем невероятно), а Богам больше нечем заняться, кроме как кидаться во врага всякими молниями да метеоритами. В общем, ни о каком соответствии мифам речи не шло. Но самое странное, что все это совершенно не раздражало. Экономическая часть была по-прежнему на высоте, а картинка просто поражала своей красотой. Игра стала трехмерной, со свободно передвигающейся камерой; мягкий свет и «сочные» спецэффекты дополняли картину. «Эра мифологии» понравилась многим.

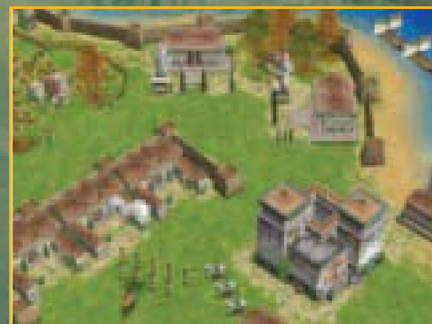
AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Дата выхода: 2003 год

Без добавки не обошлось. Она, ты не поверишь, содержала новые юниты, кампании, технологии и еще одну сторону конфликта – Атлантиду. Появился и очередной способ победы: создав Титана, ты мог в буквальном смысле раздавить врага.
Приготовленный по проверенному рецепту адд-он получил свою долю популярности и хорошие продажи. Ну а по прошествии недолгого времени появилась новость о третьей части Age Of Empires. Теперь уже ясно, что у этой игры, объединяющей в себе все удачные стороны предшественниц, есть куча новых любопытнейших особенностей. Несомненно, ее ждет громкий успех. А там и до адд-она недалеко, правда, мистер Шелли? 







НАУЧНЫЙ ПОДХОД

Текст: Владислав Карнаухов

Не нравятся уроки истории? Скучаешь в школе? Родители ворчат, что ты слишком много времени проводишь за компьютером? Учи историю вместе с нами! Ниже ты найдешь историческую справку о некоторых юнитах, встречающихся в *Age Of Empires III*. А потом сможешь удивить окружающих новыми знаниями. И никто не упрекнет тебя в пустой трате времени!

ОПРИЧНИК

Опричник – уникальный конный юнит русских.

Справка «PC ИГР»: опричнина существовала с 1565 по 1572 годы. Она была создана царем Иваном IV Грозным, и соединяла в себе черты рыцарского ордена и личной гвардии государя. Непременными атрибутами опричника были метла («вымести с Руси всю грязь») и собачья голова («верный как пес»). Предпосылками для появления опричнины были укрепление власти царя и его борьба с боярскими родами. Фактически же опричники исполняли функции тайной полиции, находясь в привилегированном положении – по сути, над законом.





ГРЕНАДЕР

Гренадеры идеально подходят для штурма, но также хороши при обороне собственных укреплений.

Справка «PC ИГР»: гренадеры появились в первой половине XVII века в армиях Испании и Австрии, но первое регулярное соединение сформировал французский король Луи «Король-Солнце» XIV. Гранаты того времени представляли собой маленькие пушечные ядра, поэтому солдат должен был быть высоким и сильным, чтобы кинуть снаряд достаточно далеко. Гренадеры являлись элитными соединениями, куда принимали самых здоровых рекрутов.

ИНДЕЙСКИЙ ВОИН

В игре ты можешь встретить тринадцать индейских племен: ацтеков, карибов, чероки, команчей, кри, инков, ирокезов, лакота, майя, нутка, пауни, семинолов и тьюпи. Заручившись их поддержкой, можно существенно расширить свою армию. Правда, в игре есть ограничение на количество юнитов, аборигены формально не входят в твое войско – нанимай их, сколько хочешь. А если установишь дипломатические отношения с четырьмя разными племенами, то досрочно победишь в скирмиш-поединке.





ЯНЫЧАР

Уникальный пехотинец турецкой империи.

Справка «PC ИГР»: янычары – элита турецкой армии и, помимо прочего, еще и телохранители султана. Силы янычар были образованы в конце XIV века. Эти люди занимали важнейшее положение не только в армии, но и в турецком обществе и экономике. Постепенно жамаат (основные силы янычар) полностью подчинил себе правительство и фактически стал управлять Оттоманской империей.

Янычары были уничтожены султаном Махмудом II в 1826 году.

МУШКЕТЕР

Мушкетеры – основные сухопутные силы всех цивилизаций в ***Age Of Empires III***. Помимо мушкета, у солдата есть байонет (штык) для рукопашной схватки.

Справка «PC ИГР»: с приходом в Европу пороха число вооруженных холодным и метательным оружием солдат резко сократилась. Точная дата изобретения мушкета неизвестна, впервые они появились в конце XIV столетия. По мере технологического прогресса менялись и ружья: повысились точность и дальность стрельбы; появился кремниевый замок; впоследствии он был заменен капсульным механизмом. Войска мушкетеров просуществовали до второй половины XIX века, когда на смену мушкетам пришли винтовки.



ЗАСТРЕЛЬЩИК

Застрельщик – пехотинец, очень эффективен против других видов пехоты. Франции доступен апгрейд, превращающий застрельщиков в легендарных вольтижеров.

Справка «PC ИГР»: застрельщиками называли вспомогательные соединения из лучших солдат. Такие отряды располагались впереди или по бокам основных сил. Задача застрельщиков – атаковать вражеские силы при любых условиях, на дистанции или в рукопашной схватке. В силу своей исключительной мобильности и благодаря умению использовать рельеф местности для укрытия, они были непростой целью для артиллерии и кавалерии. Французские вольтижеры являлись, пожалуй, лучшими из всех застрельщиков. Современным аналогом застрельщиков можно назвать войсковой спецназ.



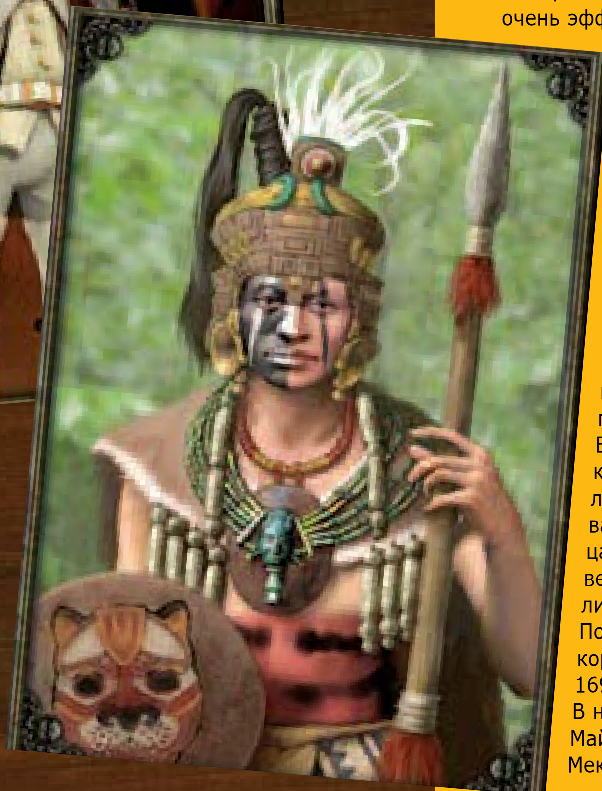


КРАСНЫЙ МУНДИР

«Красные мундиры» являются элитой британской армии.

Справка «PC ИГР»: термин «красные мундиры» возник на рубеже XVIII-XIX веков, когда в британской армии была введена соответствующая униформа. Вскоре это словосочетание стало известно по всему миру, но в основном употреблялось, когда речь заходила о колониальных силах в Новом Свете.

«Красные мундиры» – отряды ветеранов, самые опытные солдаты. Их отличало невероятное хладнокровие и меткость. Перезаряжая мушкеты прямо под огнем врага и поражая его меткими выстрелами, «красные мундиры» быстро снискали себе славу лучших частей британской армии.



КОПЬЕНОСЕЦ МАЙЯ

Копьеносцы Майя – индейские юниты; очень эффективны против кавалерии.

Справка «PC ИГР»: археологические находки свидетельствуют, что до прихода конкистадоров индейцы Майя жили на территории Южной Америки более полутора тысяч лет. Это была цивилизация со своей письменностью, развивавшая живопись и медицину. Самый знаменитый город Майя – Чичен-Ица. Вооруженные луками и копьями индейцы не могли сопротивляться закованным в броню испанцам, и в течение XVI-XVII веков европейцы покорили этот одаренный народ. Последний оплот Майя, королевство Ица, пал в 1697 году.

В настоящее время потомки Майя живут на территории Мексики.

GAMES CONVENTION 2005

Часть вторая

Текст: Алексей Ларичкин, Анатолий Норенко, Игорь Сонин

В прошлом номере мы опубликовали внушительный материал о лейпцигской игровой выставке Games Convention 2005. Но вот незадача – собранная нами информация о самых перспективных проектах в одну статью попросту не влезла. Перед тобой – вторая часть материала, прочитав которую ты получишь исчерпывающую информацию о грядущих хитах.

Black Buccaneer



ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Action / Adventure

ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.black-buccaneer.com

Игру ***Black Buccaneer*** наши коллеги с **IGN** метко охарактеризовали, как ***Prince of Persia*** о бабуинах. Сложно с ними не согласиться: главный герой **Франсис Блейд** (Francis Blade) с помощью амулета Черного Пирата умеет оборачиваться в гиганта **Барона** (The Baron), который подозрительно похож на темную ипостась Принца. Великан, вооруженный огроменной саблей, неудержим в ближнем бою. Агрессивные бабуины и гориллы из демки, представленной на выставке, так ничего и не смогли ему противопоставить. Кроме мордобития, будут и традиционные акробатические этюды, и разгадывания головоломок. Игра перспективная, но слишком уж сырая и простоватая, чтобы делать какие-то выводы.

Elveon



ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game

ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2007 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.elveon.com

Чтобы громко заявить о себе, **10tacle Studios** требовалось нечто большее, нежели ***Codename: Panzers 2*** (все очень туманно) и ***Black Buccaneer*** (простенько). Бомбой (вернее, бомбочкой) стала Action/RPG ***Elveon***. Шутка ли, игра создается на основе *Unreal Engine 3*. Этого достаточно, чтобы пресса обратила на проект самое пристальное внимание. Больше, однако, об игре Elveon ничего не известно. За исключением, разве что, сюжетной завязки: действие игры разворачивается в эльфийском мире Naon, который боги хотели сделать раем, но почему-то остановились на полпути. В силах главного героя исполнить задуманное, освободив город Nimathar. Впрочем, до релиза ждать долго, авторы еще разродятся подробностями.

10tacle Studios выходит на оперативный простор

Громких анонсов, как мы уже отмечали, на ярмарке в Лейпциге было немного, но несколько знаковых событий все-таки произошло. Одно из них – расширение деятельности немецкого издательства **10tacle Studios AG**. Компания, поднявшаяся на очень приличном гоночном проекте ***GTR***, взяла с места в карьер – огорчила **CDV**, перехватив ***Codename: Panzers***. Сиквел (не путать с ***Codename: Panzers Phase Two***) выйдет под лейблом 10tacle аж в 2008 году. Пока об игре мало что известно, за исключением того, что с темой Второй мировой разработчики собираются завязать. И то верно – надоело это хуже горькой редьки. А еще немцы анонсировали ***Black Buccaneer*** и ***Elveon*** – о них разговор отдельный.



Titan Quest

ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game

ДАТА ВЫХОДА
2006 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
titanquestgame.com

На недостаток ***Diablo***-клонов мы пожаловаться не можем, но в большинстве своем это низкокачественные поделки. После просмотра играбельной версии ***Titan Quest*** мы вновь загорелись желанием с головой окунуться в пучины простого, но невероятно привлекательного геймплея. Приключения в мире, созданном по мотивам древнеегипетских и греческих мифов, – это уже свежо. А ведь среди особенностей проекта гибкая система развития героя (выбор 2-х миниклассов из 8 возможных, что составляет 28 комбинаций), возможность обнулить умения (всего обещается 120 скиллов) и прокачать персонажа в другом направлении, а также уйма разнообразных шмоток. И самое главное – внешне игра очень симпатична!



Rise & Fall: Civilizations at War

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy / Third-Person Action

ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.stainlesssteelstudios.com/Rise.html



На стенде **Midway** стоически несла вахту длинноногая Клеопатра, зазывавшая полюбоваться на новаторскую экшен-стратегию ***Rise & Fall: Civilizations at War***. Путем неимоверных усилий мы смогли переключить внимание с прелестей booth babe на игру от **Stainless Steel Studios** (***Empire Earth***, ***Empires: Dawn of the Modern World***). Про RTS-часть рассказывать не будем – здесь все предсказуемо, а вот об экшен-режиме отдельный разговор. Два клика на портрете персонажа – и ты оказываешься в теле героя (нам почему-то было приятно вселиться именно в египетскую царицу). А герои здесь сродни супероружию: чихвостят врагов так, что пыль столбом стоит. Но вот незадача: любое действие отнимает жизненные силы персонажа. Как только они заканчиваются, игра переключается в RTS-режим. Спасают пауэр-апы, раскиданные по карте.





Heroes of Might & Magic V

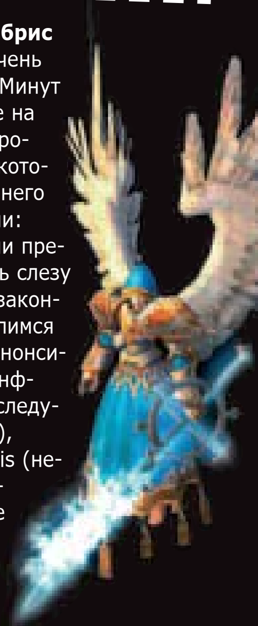
ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy

ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.mightandmagic.com



Это была самая унылая презентация. Сложилось впечатление, что продюсер игры **Фабрис Камбунэ** (Fabrice Cambounet) и сам-то не очень разбирается в ***Heroes of Might & Magic V***. Минут десять, почти не комментируя происходящее на экране, он показывал ландшафты пятых «Героев». На десерт запустил парочку сражений, которые умудрился чуть ли не проиграть, хотя у него было преимущество. Обрадуем фанатов серии: тактические бои здорово напоминают баталии предыдущих «Героев», мы чуть слезу не пустили. На этом все и закончилось... Напоследок поделимся свежей новостью – **Nival** анонсировал все шесть сторон конфликта. Итак, в игре будут следующие замки: Haven (люди), Inferno (демоны), Necropolis (нежить), Sylvan (лесные эльфы), Academy (магические существа и волшебники) и Dungeon (темные эльфы).



Battlestations: Midway

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ДАТА ВЫХОДА
2006 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.battlestations.net



Battlestations: Midway здорово смахивает на отечественных ***«Стальных монстров»***. Что неудивительно – театр военных действий один и тот же (Тихий океан, противостояние США и Японии). Да и жанровая принадлежность совпадает: к RTS прикручен аркадный симулятор. Раздав приказы, пересаживаемся в кабину бомбардировщика и летим на свидание с вражеским линкором (в Midway также можно палить из пушек и управлять подлодкой). У проектов много общего, разве что на первый взгляд тактико-стратегические возможности «Стальных монстров» кажутся обширнее, а визуально Battlestations: Midway выглядит привлекательнее своего конкурента. Фанатам глобальных, мультижанровых игр, видимо, придется разориться и на то, и на другое.



Что нужно обязательно сделать в Лейпциге?

- купить настоящего немецкого порно;
- перепробовать максимальное количество сортов пива (настоятельно рекомендуем налегать на Weissbier – нефильтрованное пшеничное пиво);
- съесть в один присест фирменную свиную рульку (и потом переваривать ее всю ночь);
- посетить местный зоопарк – никаких идиотских клеток, будто на сафари находишься;
- выбраться в средневековый немецкий замок (и забить гигабайтную флэшку его фотографиями);
- сходить в ресторан «Реченька», выпить стопку водки (сто граммов, между прочим, 20 евро стоит – у нас за такие деньги ухрюкаться можно) и пустить слезу ностальгии;
- ну и побывать все-таки на **Games Convention**.





The Guild II

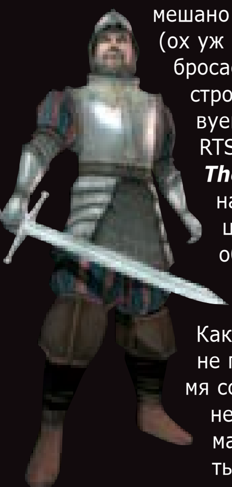


ЖАНР ИГРЫ
Management / Real-Time Strategy / Role-Playing Game

ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.jowood.com

The Guild II является идейным продолжением своеобразной, но любопытной игры под названием ***Europa 1400: The Guild***. **Ларс Мартенсен** (Lars Martensen), главный дизайнер проекта, определил жанр своего творения, как симулятор средневековой жизни. Чего только там не намешано: словно в заправской RPG создаем персонажа (ох уж это восхитительное пивное брюшко), затем бросаемся в пучины экономической стратегии и строим торговую империю, а также попутно участвуем в вооруженных стычках, которые похожи на RTS-сражения. И еще на манер ***The Sims*** ищем себе жену (серенады под окном, ухаживания, цветы...) – ежели вовремя не обзавестись наследником, игра скоропостижно закончится вместе со смертью героя. Как все это работает, мы так и не поняли. Но в ближайшее время соберемся с мыслями и запихнем всю доступную нам информацию в превьюшку – может, ты разберешься, что к чему.





SpellForce II: Shadow Wars



ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game/ Real-Time Strategy

ДАТА ВЫХОДА
2006 год

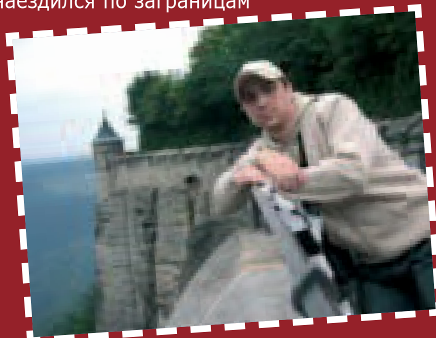
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
spellforce.jowood.de/sf2

На закрытом стенде в бизнес-центре компания **JoWood** представляла ***SpellForce II: Shadow Wars*** забежавшим на огонек журналистам. Мы, естественно, тоже не отказались от возможности взглянуть на игру. Разработчики все еще ищут оптимальное соотношение между RTS- и RPG-частями. И, похоже, они решили усилить именно ролевую составляющую: не в каждой чистокровной RPG встретишь столь мощное и развесистое древо умений (всего около 100 скиллов и 24 вида специализаций для Аватара). Как это повлияет на баланс, мы даже боимся предсказывать. Зато с удовольствием отмечаем, что новый движок выдает поистине потрясающую картинку – скриншоты не врут!



Личное мнение: Алексей Ларичкин

Я, наверное, еще не наездился по заграницам (пара командировок – это смешно), поэтому искренне удивлялся такому нашествию русских. Куда ни зайдешь – везде соотечественники, даже ругнуться по-настоящему нельзя было. Единственные, кого мы встретили в замке Кенигштайн (суббота, семь вечера, вот-вот хлынет дождь), были россияне. Что до **Games Convention**, то я не в восторге от презентаций на немецком языке. Понятно, что аборигенов нужно развлекать, но почему в первый день, когда выставка была открыта только для прессы, почти на всех показах представители компаний изъяснялись на местных диалектах?
Такие вот лингвистические проблемы...







Gothic III

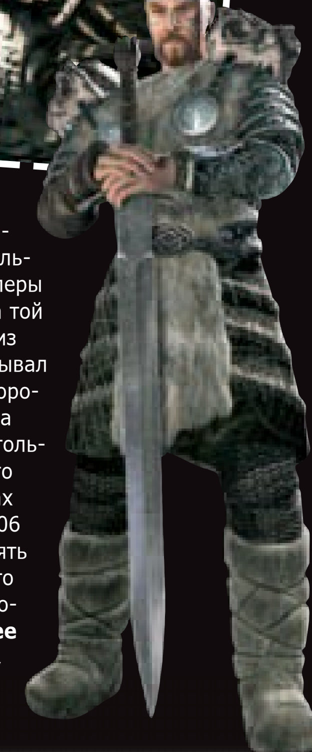


ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game

ДАТА ВЫХОДА
2006 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.gothic3.com

Ах, как мы мечтали, что сможем после **Games Convention** с пафосом заявить: «Мы видели ***Gothic III*** и даже успели схватить ее за жабры». Разработчики не соврали и привезли на выставку альфа-версию, а не какие-нибудь там трейлеры или предзаписанные демки, как было на той же **E3**. Специально обученный человек из **Piranha Bytes** даже минут десять показывал нам чего-то там на экране. Увиденный городок – три кола, два двора – наводит на тревожные мысли. Игра настолько далека от завершения, что вряд ли появится в магазинах раньше второго квартала 2006 года. Дабы хоть как-то поднять тебе настроение, отметим, что деревья благодаря лицензированной технологии **SpeedTree** уже смотрятся на все «пять», а для записи музыки авторы планируют привлечь филармонический оркестр.



Paraworld

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.para-world.com





На стенд **SEK** (разработчик игры) и **Sunflowers** (издатель) завлекали разукрашенные боди-артом booth babes. Здорово, но полуголых девиц на выставках – хоть отбавляй, а вот таких необычных RTS днем с огнем не сыщешь. Если ты вдруг не читал четырехстраничный материал про ***Paraworld*** в прошлом номере (нет тебе оправдания), то напоминаем завязку: в разведанной ученым **Чарльзом Бэббэджем** (Charles Babbage) альтернативной реальности люди выясняют отношения, сражаясь верхом на боевых динозаврах. Составить мнение о балансе, сам понимаешь, мы не могли – времени было в обрез, – но оценить графику, конечно, успели. Гигантские ящеры, закованные в кожу и металл, вызывают детский восторг – прям слюни пускаешь, глядя на экран!

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ДАТА ВЫХОДА
Начало 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.eagames.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp



Поблескивая дорогущими часами Cartier, продюсер проекта **Майк Верду** (Mike Verdu) объявил, что **Electronic Arts** купила права еще и на литературное наследие **Толкиена** (раньше в ее распоряжении была только кинолицензия на **«Властелина Колец»**) и теперь всех поимеет. Подбирал выражения он, конечно, помягче, но смысл был именно такой. Меж тем, пока игра больше похожа на адд-он, нежели на полноценный сиквел: парочка новых рас и героев, а также расширенная строительная система – этим нас не удивишь. Правда, Верду заверил нас, что в глубине ***The Battle for Middle-earth II*** сокрыто множество стратегических и тактических уловок. И еще во второй части состоится дебют морских баталий – водичка великолепна! Остальные подробности – в нашем превью, которое где-то совсем рядом.



Личное мнение: Анатолий Норенко

В этом году на крупнейшей игровой выставке **E3** у нашего издательского дома был свой собственный стенд. Практически все мероприятие я провел, встречаясь с зарубежными партнерами, – не было времени посмотреть на игры, которые выходят в этом году. Зато на **Games Convention** я с удовольствием поиграл во все, что хотел. Тройка лучших проектов лейпцигской ярмарки, по моему мнению, выглядит следующим образом: ***F.E.A.R.***, ***Tomb Raider: Legend***, ***Prince of Persia 3***. Это как раз те игры, которые в обязательном порядке пополнят мою домашнюю коллекцию.





Rise of Nations: Rise of Legends

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.riseoflegends.com



Парни из **Big Huge Games**, похоже, не ищут легких путей: при первой возможности они свернули с проторенной ими же самими дорожки. Если ***Rise of Nations*** была чем-то вроде ***«Цивилизации»*** в режиме реального времени, то продолжение – ***Rise of Legends*** – не имеет с ней почти ничего общего. ***Arcanum*** уже давно пройден, а мы соскучились по стимпанку. Извольте: Vinci – приверженцы технологии – бьются не на жизнь, а на смерть с адептами магии Alim. Где-то в лабораториях Big Huge прячутся еще две неанонсированные фракции. Происходящее на экране действо не выделяется особыми красотами, но приз за оригинальность авторы заслужили: когда механический паук урезонивал магов, мы были на седьмом небе от счастья.



Dungeons & Dragons Online: Stormreach

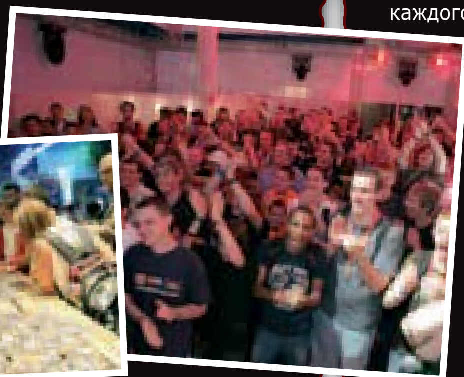


ЖАНР ИГРЫ
Massive Multiplayer Online Role-Playing Game

ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006 года

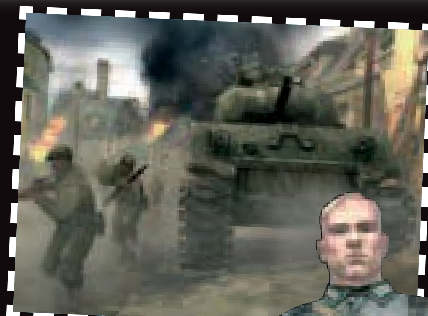
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ddo.com

Честно говоря, не хочется повторяться – солидный материал по ***D&D Online*** расположился на страницах как раз этого номера. Поэтому просто поделимся личными наблюдениями. Краем глаза удалось взглянуть на этап создания персонажа. Поклонники настольной D&D будут довольны: менюшки стилизованы под настоящий бумажный Character Sheet. Более того, мы узнали, что из списка умений можно выбрать даже запугивание (intimidation) и дипломатию (diplomacy) – только не спрашивай, как все это будет работать, мы пока и сами не знаем. Подбирай слюни и начинай откладывать денюжку – отвертеться от покупки игры не удастся.





Company of Heroes



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ДАТА ВЫХОДА
Начало 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.companyofheroes-game.com

Для нас выражение «игра на тему Второй мировой» уже давно сродни ругательству, но от реально-временной стратегии ***Company of Heroes*** мы не могли оторваться, как минимум, полчаса. Relic взяла на вооружение кинематографические приемчики, хорошо зарекомендовавшие себя в ***Dawn of War***. Детализация запредельная, количество анимированных движений для каждого бойца огромное, а работа камеры выше всяких похвал. Стоит ее приблизить, как игра превращается в кинофильм **«Спасение рядового Райана»**: свистят пули, ухают взрывы, а на редкость умные солдаты вжимаются в землю и прячутся за укрытия. Можем попенять авторам только на систему разрушения зданий – пока она уступает аналогу из ***Silent Storm***. Впрочем, еще есть время на доработку. В общем, Company of Heroes – единственный WWII-проект, достойный твоего внимания.



Личное мнение: Игорь Сонин

Невооруженным глазом видно четкое разделение **Games Convention** на две непересекающиеся части: собственно выставку и бизнес-центр. На выставке говорят по-немецки, в бизнес-центре – по-английски. На выставке – беснующиеся бюргеры, в бизнес-центре – спокойные разработчики. Именно это разделение и есть залог успеха: это одновременно и важное событие для всей Германии, и в то же время приятное место, где журналисты, распространители и инвесторы могут обстоятельно изучить интересующие их игры. Личное впечатление: мне понравилось.







The Witcher



ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game

ДАТА ВЫХОДА
2006 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thewitcher.com

Ребята из **CD Projekt** носятся со своим ***«Ведьмаком»*** как с писаной торбой и не желают его отдавать никому, кроме жирного издателя, который готов хорошо потратиться на маркетинг проекта. Их можно понять: поляки вложили в игру о похождениях Геральта душу и кучу денег. Нас они буквально засыпали новыми подробностями – впору писать большую статью. Вот парочка свежих фактов. Время суток значит очень многое: некоторые монстры иначе как ночью не встречаются. Зелье для ночного видения окрашивает мир в черно-белый цвет, а теплокровные противники видны сквозь стены. И еще: можно запросто спаивать NPC для получения секретных сведений, на ведьмака алкоголь действует слабо. Мы влюблены в эту игру!



Лучшая игра Games Convention

F.E.A.R.



Нельзя сказать, что выдающихся игр на выставке было полно. Но реальных претендентов на высшую награду мы отобрали пять штук. Могли бы и не отбирать – после двухминутного обсуждения безоговорочную победу одержал ***F.E.A.R.*** У нас уже нет сил захлебываться от восторга, описывая прелести проекта. К моменту выхода журнала игра появится в продаже: не жадничай, купи ее, тогда сам все поймешь.

Самый кинематографичный проект

Peter Jackson's King Kong



Руководитель проекта **Мишель Ансель** (Michel Ansel), похоже, сам в восторге от своего детища. Ему есть чем гордиться – многие стояли на презентации игры с раскрытыми ртами. ***King Kong***, честно признаться, реальный претендент на звание лучшей игры по кинолицензии всех времен и народов.

Самая эффектная игра

Company of Heroes



С первого взгляда нам стало ясно, что это выдающаяся игра. В чем причина такого внеземного обаяния? В великолепной режиссуре, анимации и дизайне. Помнишь ***Warhammer 40.000*** (кстати, в этом номере есть рецензия на адд-он ***Winter Assault***)? Так вот: ***Company of Heroes*** в два, нет, в три раза эффектнее, чем предыдущее творение **Relic**.

Самый громкий анонс

Dark Messiah of Might and Magic



Недаром до выставки ниваловцы многозначительно округляли глаза при разговорах о еще неанонсированном проекте во вселенной Might and Magic. ***Dark Messiah*** – это бомба! Точнее мина – мы наступили на нее и взорвались от распирающего нас восторга. Почему? Повторяться не хочется, лучше почитай превью игры в прошлом номере **«PC ИГР»**.

Самая привлекательная героиня игры

Lara Croft



Черт! Впервые мы увидели Лару в далеком 96-ом. Уже, почитай, десять лет прошло, а она все так же свежа и красива. Более того, разучила парочку новых акробатических приемчиков и теперь с успехом применяет их при расхищении гробниц. И спасибо разработчикам за то, что научили камеру выбирать самые выигрышные ракурсы – ну, ты понимаешь, о чем мы...

Самый мужественный герой игры

Prince of Persia



Принц матереет от серии к серии, а его «злая» ипостась, дебютирующая в ***The Two Thrones***, только добавила ему мужественности. Герой без страха и упрека – это о нем. Он и раньше-то никого не боялся, но видел бы ты, как он расправился с гигантским «боссом» – ни один мускул не дрогнул на его суровом лице. Вот, что означает выдержка!

Лучший персонаж выставки

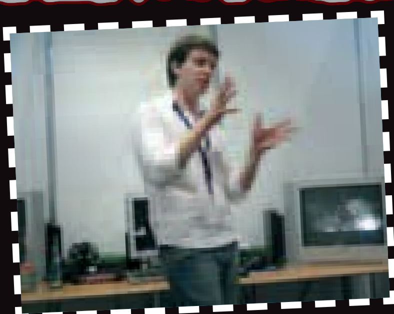
Hitman



Мы с самого начала не могли оторвать глаз от больших... э-э, глаз Лары Крофт. Но наградить ее решили в другой номинации. Ничего не попишешь: партнер мисс Крофт на стенде **Eidos** был бесподобен. Актер, исполнявший роль Хитмана, играл настолько гениально, что мы даже и обсуждать-то не стали, кто именно является лучшим персонажем выставки. И так все ясно!

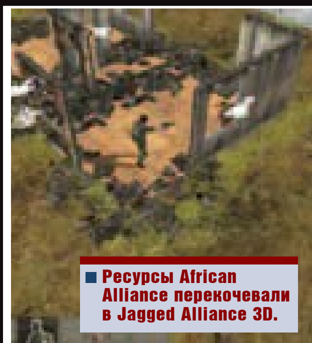
Лучший рассказчик

Бен Матте (Prince of Persia: The Two Thrones)



Все-таки приятно, когда обычная презентация превращается в шоу. **Бен Матте** (Ben Mattes) не бубнил правильные слова – он выступал перед зрителями. Жестикулировал, жонглировал словами, держал паузу, когда это было нужно... Представление третьего ***Prince of Persia*** стало театром одного актера. Эх, если бы все презентации были бы такими...

текст: Иван Гусев



Ресурсы African Alliance перекочевали в Jagged Alliance 3D.

Издательство **Game Factory Interactive** и принадлежащая ей студия **MiST land South** приняли решение о закрытии тактического проекта ***African Alliance***. Все наработки и ресурсы будут использованы в другом творении MiST land South – ***Jagged Alliance 3D***. Действительно, чего добру пропадать, тем более, если игры были так похожи? African Alliance «убили», чтобы MiST land South не распыляла творческие силы, а сосредоточилась на проектах с большим потенциалом: стратегии ***Warfare*** и футуристическом ролевом экшене ***4th Battalion***



Шутер Stargate едва не обанкротил JoWood.

Австрийское издательство **JoWooD** и студия **Perception Games** продолжают воевать. Разработчик подал иск в суд, требуя начать процедуру банкротства JoWooD, поскольку издательство якобы не выполнило финансовые обязательства. Однако в зале суда выяснилось, что JoWooD перечислило Perception Games пять с половиной миллионов евро на разработку экшена ***Stargate SG-1: The Alliance***, и в задержке релиза виновна именно студия разработчика. Правда, так и не выяснилось, кто является обладателем прав на игру по мотивам телесериала – обе стороны уверенно твердят: «Мы!»

MICROSOFT УБИВАЕТ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



Ньюэлл не дружит с Microsoft.

Что-то непонятное творится в королевстве **Microsoft**. Не будем докучать скучным рассказом об очередной реорганизации, а лучше сразу перейдем к неожиданному заявлению. В Microsoft «вдруг» пришли к выводу, что отсутствие с их стороны инвестиций в развитие PC, как игровой платформы, медленно убивает рынок компьютерных игр. Ежегодно доход от игр для **Windows** падает на 10 процентов. PC в представлении западных геймеров – не конкурент существующим консолям и приставкам нового поколения. Однако Microsoft планирует исправить сложившуюся ситуацию. Руководство корпорации пообещало «вернуть игры на Windows» и уверено, что это нисколько не повредит их **Xbox 360**.

Если помнишь, на коробках с приставочными играми стоит «клеймо» консоли – или **PS2**, или **Xbox**, или **GameCube**. Вскоре на коробках с компьютерными играми будет красоваться надпись **«Games For Windows»**. Тем самым сотрудники Microsoft намерены напомнить всем, что компьютер – это тоже игровая платформа. Эта идея уже одобрена многими игровыми издательствами.



Вот он – символ нашей игровой платформы.

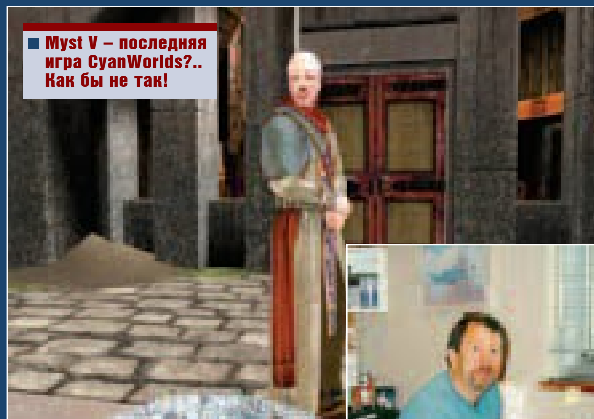
Кроме того, новая операционная система **Windows Vista** провозглашена «самой дружелюбной» по отношению к игрокам. Впрочем, директор компании **Valve Software Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) не разделяет оптимизма боссов Microsoft. Он обвинил корпорацию в равнодушии к нуждам игровых разработчиков.

– Я беседовал с людьми из Microsoft, – рассказывает Ньюэлл. – *Не могу назвать ни одной фичи в Vista, которая была бы полезна нам, разработчикам. Xbox 360 тоже не облегчит мою жизнь. Даже наоборот, эта консоль сделает ее куда хуже.*



В Windows Vista появится Games Explorer.

MYSTИФИКАЦИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



Myst V – последняя игра CyanWorlds?.. Как бы не так!



Капитан Фрайман покидал тонущий корабль последним.

История студии **Cyan Worlds** неразрывно связана с легендарной серией ***Myst***, вызвавшей революцию в жанре и умах (подробнее об этом – в рубрике «Ретро»). ***Myst V: End of Ages*** провозглашена заключительной частью эпопеи. Она могла стать и последней игрой Cyan Worlds. Недавно штат компании был распущен. Увольнения избежали лишь президент компании **Тони Фраймен** (Tony Fryman) и один из ее основателей **Рэнд Миллер** (Rand Miller). В течение месяца было непонятно, чем они заняты: поиском бизнес-партнеров или же распродажей офисной мебели и техники.

К счастью, компании вроде бы удалось разобраться с финансовыми проблемами. По словам Рэнда Миллера, Cyan Worlds сделали спасительное деловое предложение – так же неожиданно, как «фокусник достает кролика из шляпы».

– Безумная индустрия! – чертыхается Миллер.

Почти всех сотрудников вернули на рабочие места. Над чем они сейчас трудятся – тайна. Композитор Cyan Worlds сделал намек: компания «движется в новом направлении». Куда? Зачем? Ничего не понимаем...

Акелла

JETFIGHTER VI

ВОЗДУШНЫЙ СПЕЦНАЗ 2015

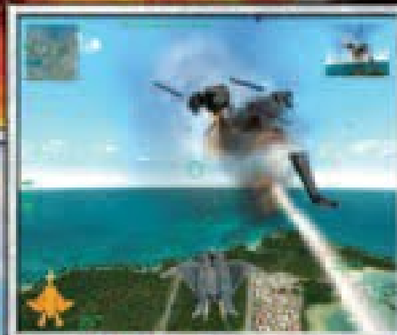


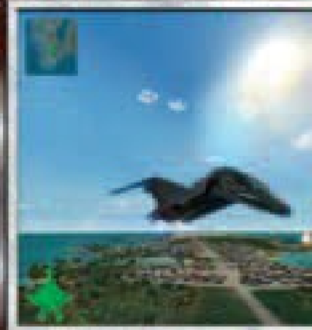




Игрок получает уникальную возможность перенестись в 2015 год, чтобы нанести решающий удар в войне с мировым терроризмом. Одиозный лидер террористов укрывается в Южной Америке. Здесь он уже обзавелся прочными связями с местными наркобаронами, которые помогают ему в его подрывной деятельности. У противника есть неограниченное количество денег и самое современное вооружение. Уничтожить такого грозного врага могут только элитные подразделения воздушных сил на сверхсовременных боевых самолетах. Принимаете вызов?

- Одиночная кампания из 15 миссий, проходящих в районах Флориды, Кубы, Эквадора, Панамского Канала и Семимильного Моста;
- 3 современных реактивных самолета, каждый со своими достоинствами, особыми характеристиками и вооружением;
- Различные режимы полета: сверхзвуковой для быстрого и маневренного перемещения и режим парения для ведения сражений;
- Интенсивные воздушные бои и разнообразные миссии: сражения воздух-воздух и воздух-земля, эскортирование, операции по нанесению точечных ударов противнику и многое другое.
- Многопользовательская игра через Internet и локальную сеть.







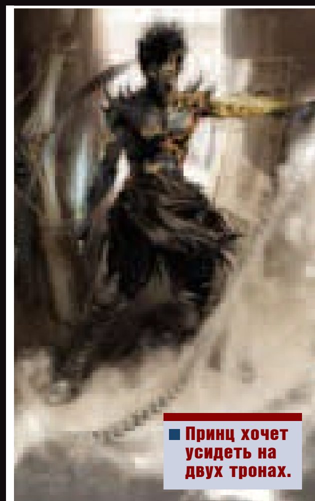
М.Видео

ВИДЕОЛЕНД



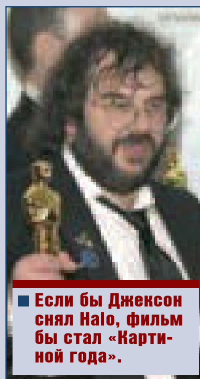

Новая игра Petroglyph выдержана в традициях Red Alert.

Компания **SEGA** купила права на издание новой, не анонсированной игры студии **Petroglyph**. Последняя известна, прежде всего, своими кадрами – большинство членов команды пришло из **Westwood Studios,** и в их портфолио легендарные ***Dune 2*** и серия ***Command & Conquer***. Сейчас Petroglyph заканчивает стратегию ***Star Wars: Empire at War***, заочно записанную критиками в хиты. Новая игра студии будет RTS, напоминающая ***Command & Conquer: Red Alert***: современный мир, военный конфликт и легкие Sci-Fi-штришки.


Принц хочет усидеть на двух тронах.

Издательство **Ubisoft** изменило название новой игры о персидском принце. Предполагалось, что в качестве подзаголовка выбрана фраза ***Kindred Blades***, однако окончательное название выглядит так ***Prince of Persia: The Two Thrones***. Этим издатель хочет показать, что игроку придется познакомиться с двумя сторонами принца, доброй и злой. Что ж, пусть будет «Два трона». Вот только студия **Paradox** на минувшей **E3** анонсировала стратегию ***Two Thrones***. Как бы ни начались судебные разбирательства с последующими переименованиями.

ПИТЕР ДЖЕКСОН СНИМЕТ HALO?

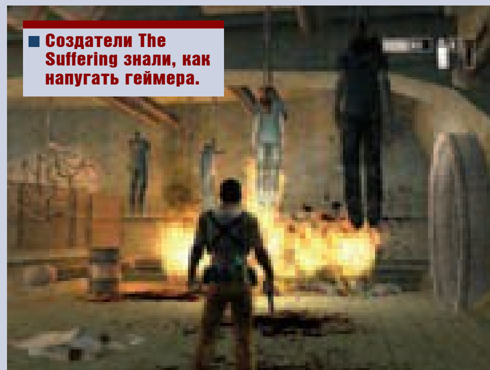

Если бы Джексон снял Halo, фильм бы стал «Картиной года».

Хочешь знать, кто станет режиссером фантастического боевика по мотивам успешнейшей игры ***Halo***? **Уве Болл** (Uwe Boll)! Эй, кому-то стало плохо? Да ладно, парень, успокойся, это – шутка. Режиссером Halo будет **Питер Джексон** (Peter Jackson), чья трилогия о хоббитах завоевала дюжину «Оскаров». Ну вот, опять! Доктора сюда скорей! У нас читатель упал в обморок от изумления!

На самом деле, пока неизвестно, кому кинокомпании **Universal** и **Fox** позволят посидеть в режиссерском кресле на съемочной площадке Halo. Сначала уважаемый сайт о кино **IMDB** провозгласил режиссером Уве Болла. Немец опроверг информацию. Тогда на кинофоруме объявился человек, представившийся звукорежиссером студии **Bungie,** разработавшей обе части Halo, и сообщил: снимать фильм будет Джексон. Многие поверили, поскольку режиссер «Властелина колец» и «Кинг Конга» действительно любит электронные игры. Увы, слух не подтвердился.

Также пока неизвестно, кто будет снимать фильм по игре ***The Suffering***. Права на экранизацию хоррор-экшена недавно прикупила компания **MTV Films**. Работа над проектом уже началась. Спецэффектами занимается фирма **Стена Винстона** (Stan Winston), который заработал себе имя на динозаврах Юрского периода, чужих и терминаторах.

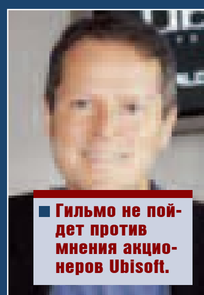
Ну а любимец публики **Американ МакГи** (American McGee) вскоре продаст какой-нибудь кинокомпании права на ***Bad Day L.A.***, экшен, пародирующий фильмы-катастрофы и современную «культуру страха». По его словам, очень известный сценарист и продюсер уже согласилсись адаптировать игру для большого экрана.


Создатели The Suffering знали, как напугать геймера.



Bad Day L.A. станет пародийным фильмом-катастрофой.

ГИЛЬМО ГОТОВ ПРОДАТЬСЯ


Гильмо не пойдет против мнения акционеров Ubisoft.

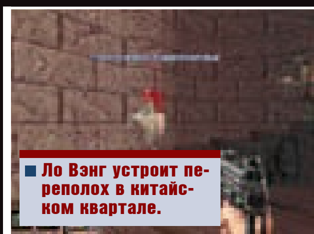
Не прав тот, кто говорит, что в мире бизнеса нет места эмоциям. Президент и сооснователь французского издательства **Ubisoft Ив Гильмо** (Yves Guillemot) подтвердил это личным примером. Несколько месяцев назад, после того как американская компания **Electronic Arts** купила примерно 20 процентов акций Ubisoft, Гильмо рвал и метал. Каждому подвернувшемуся репортеру он заявлял о том, что EA взяла его компанию в заложники, но добавлял: Ubisoft любой ценой сохранит независимость.

Сейчас разум возобладал над чувствами. В интервью французской газете **Les Echos** Гильмо спокойно беседовал на тему продажи своей компании.

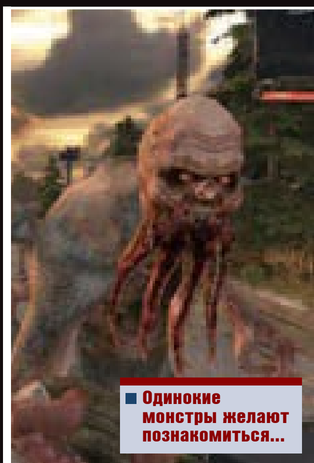
– Если кто-то сильно заинтересован в Ubisoft, и этот кто-то готов заплатить достойные деньги, мы сделаем выбор, оптимальный для наших сотрудников и держателей акций, – сказал Ив Гильмо. – *Трудно противостоять Electronic Arts, особенно если мы получим подходящее для нас предложение.*

После выхода интервью в Les Echos акции Ubisoft выросли в цене почти на полтора евро.


Ghost Recon Advanced Warfighter должен стать очередным хитом Ubisoft.


Ло Вэнг устроит переполох в китайском квартале.

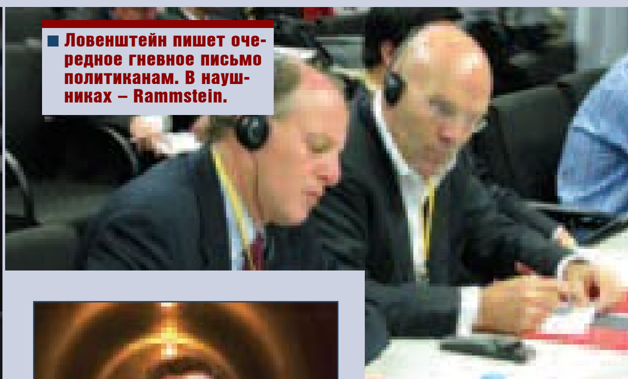
Сейчас мало кто помнит шутер ***Shadow Warrior***, созданный командой **3D Realms** в 1997 году. Тем не менее, на днях вышел адд-он ***Wanton Destruction***. Дополнение было разработано в конце 90-х студией **Sunstorm Interactive**, на чьей совести серия ***Deer Hunter***. Однако результат не удовлетворил издателя. Бывший президент Sunstorm Interactive случайно нашел диск с финальным кодом и переслал его в 3D Realms. Теперь дополнение доступно для свободного скачивания. Правда, тебе все равно понадобится диск с оригинальной игрой. Его можно купить за 10 баксов на сайте 3D Realms.


Одинокие монстры желают познакомиться...

Когда разработчик заявляет о сиквеле игры, еще не выпустив первую часть, это свидетельствует о его неоправданной самонадеянности. Однако все вышесказанное не имеет никакого отношения к проекту под кодовым названием ***S.T.A.L.K.E.R.2***. Кажется, даже в **GSC Game World** никто не знает, когда выйдет «Тень Чернобыля», однако директор украинской компании **Сергей Григорович** уже объявил о второй части. S.T.A.L.K.E.R.2 будет мультиплатформенным проектом, и его разработка запланирована на 2006 год – это все, что пока нам известно.

ВСЯ НАДЕЖДА НА ШВАРЦЕНЕГГЕРА


Губернатор Мичигана решила сажать в тюрьму родителей геймеров.


Ловенштейн пишет очередное гневное письмо политиканам. В наушниках – Rammstein.


Арнольд забыл, кем он был.

У американских политиков, похоже, не осталось других проблем, кроме электронных игр. Сразу в нескольких штатах приняты постановления, согласно которым игры с чрезмерным насилием и откровенными эротическими сценами запрещают продавать несовершеннолетним. Особенно жесткие меры наказания предусмотрены в штате Мичиган. Если 16-летний подросток приобретет в магазине «плохую» игру, продавцу грозит штраф от 5 до 40 тысяч долларов. Родители, купившие для сына игру с рейтингом «Mature» или «Adukts Only», могут загреметь в тюрьму на три месяца.

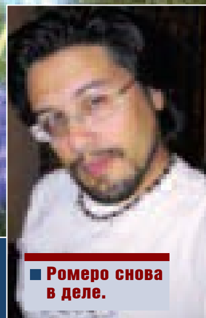
Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения (Entertainment Software Association – ESA) уже подала иск в суд. Закон, подписанный губернатором Мичигана **Дженнифер Гренхолм** (Jennifer Granholm), по мнению членов ESA, нарушает конституцию США. Кто и как будет определять, чрезмерное ли насилие в игре или умеренное?!

– За играми сейчас следят куда строже, чем за фильмами с взрослыми рейтингами или музыкальными дисками с нецензурной лирикой. Это нелогично! – возмущается президент ESA **Дуглас Ловенштейн** (Douglas Lowenstein).

В то же время **Ассоциация Продавцов Интерактивных Развлечений** (IEMA) выступила с открытым письмом к губернатору Калифорнии **Арнольду Шварценеггеру** (Arnold Schwarzenegger). Сотрудники Ассоциации просят не подписывать закон, аналогичный мичиганскому. Интересно, как поступит Терминатор, которого самого не раз упрекали в том, что в его фильмах слишком много насилия?

РОМЕРО ОБЕЩАЕТ ШОКИРОВАТЬ


PC-версия Gauntlet, которую курировал Ромеро, не увидит свет.


Ромеро снова в деле.

Джону Ромеро (John Romero) не слишком комфортно в XXI веке. Если в 90-х годах прошлого столетия каждая игра, к которой он приложил руку, была обречена на успех, то в последние годы ему не везет. Над разработчиком по сей день смеются из-за проекта ***Daikatana*** (Джона это ужасно бесит), и он не находит себе места ни в одной компании. Летом Ромеро без объяснения причин покинул **Midway Games**, где вроде бы реинкарнировал ролевой экшен ***Gauntlet: Seven Sorrows*** и заявил, что намерен провести второй медовый месяц с женой. Что ж, «свадебное путешествие» завершено, и Джон вновь отправился к станку. Он стал сооснователем некой игровой компании, название которой пока держится в секрете. Известно только, что расположена она в Калифорнии и уже занята разработкой дебютного проекта.

– Когда вы узнаете, что это за игра, полагаю, все будут немного шокированы, – заверил Ромеро.

Поживем – увидим. От Джона можно ждать чего угодно. В конце 90-х он «по приколу» распространил новость о собственной смерти. Вот это был шок!

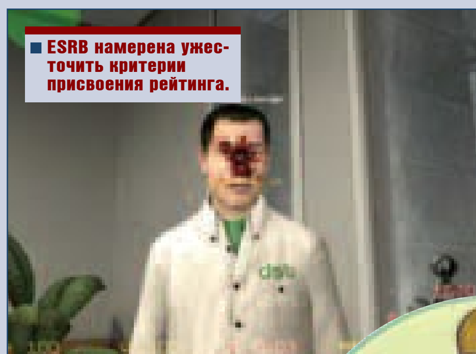

Metallica осталась без игры своего имени.

Оказывается, издательство **Vivendi Universal Games** занималось разработкой игры при участии рок-группы **Metallica**! В 2003 году между сторонами был заключен договор. Речь шла об экшене. Metallica должна была предоставить свою музыку для игры, VU Games отвечала за все остальное. Увы, проект закрыли до официального анонса. Что случилось – сейчас уже трудно сказать. Вероятно, играм, создаваемым при поддержке рок-музыкантов, просто не везет. Это тебе подтвердят музыканты группы **Kiss** (шутер их имени купили только самые верные фэны) и **Оззи Осборн** (Ozzy Osbourne), который, поразмыслив, предпочел не связываться с игроиндустрией.


Серия Final Fantasy признана «самой душещипательной».

Фирма **Bowen Research**, занимающаяся социологическими исследованиями, опровергла расхожее мнение о том, что геймеры не сопереживают героям игр. Оказывается, игры не уступают фильмам и книгам. В этом признались две трети респондентов из 535 опрошенных. Самым «душещипательным» жанром признан RPG (особенно часто вспоминалась серия ***Final Fantasy*** с ее креном в лирику). Второе место делят шутеры и экшены. Ну а меньше всего переживаний вызывают авиасимуляторы. Что, в принципе, и неудивительно.

БОЛЬШЕ НИКАКИХ ШУТОЧЕК


ESRB намерена ужесточить критерии присвоения рейтинга.

Патч ***Hot Coffee***, открывающий доступ к эротическим сценам в ***Grand Theft Auto: San Andreas***, ударил не только по издательству **Take-Two Interactive**, но и по всей игровой индустрии. Пострадала и репутация **Entertainment Software Rating Board** (ESRB), организации, которая присваивает рейтинг играм. Политики записали эту организацию чуть ли не в соучастники «преступления против нравственности и морали». Обжегшись на горячем кофе, ESRB теперь готова дуть даже на воду. Совет разослал всем крупным издательствам мира письмо, в котором потребовал провести аудит содержания игр, вышедших с 1 сентября 2004 года. Если в них содержится скрытый контент (например, забавные easter eggs, секретные уровни или мини-игры), о нем следует до 9 января 2006 года сообщить в ESRB. Организация оставляет за собой право присвоить игре новый рейтинг на основании исследования потаенного содержания. Тех, кто проигнорирует просьбу ESRB, грозятся наказать. Как – непонятно, ведь фактически у ESRB нет никакой власти над издательствами, и все ее предписания носят рекомендательный характер. Однако и ссориться с советом никто не желает – игру без рейтинга могут вообще не пустить на прилавки магазинов или задвинуть на дальние полки.

Тем временем, в магазинах появилась новая, отцензуренная по полной программе версия GTA: San Andreas. Эротические сцены удалены, игра вновь имеет рейтинг «Mature», и ее снова продают в крупнейших торговых сетях.



Кастрированному San Andreas вернули рейтинг «M».


Все «пасхальные яйца» в играх пройдут перепроверку.

СЭМ И МАКС СНОВА ВМЕСТЕ


Сэм и Макс вернулись назло LucasArts.

Кто заказывал Сэма и Макса? Я спрашиваю, кому пса в шляпе и истеричного кролика? Да-да, тех самых, которые «звездили» в классическом квесте ***Sam & Max Hit the Road***. **LucasArts** еще потом сиквел затеяла, но испугалась и отменила проект. Так кому Сэма и Макса? Тебе? Бери!

Итак, Сэм и Макс вновь живее всех живых. Герои серии детективных комиксов за авторством **Стива Пурцелла** (Steve Purcell) опять появятся на мониторах персональных компьютеров. Благодарить за подарок стоит студию **Telltale Games**, где собрались ветераны квестостроения. Большая их часть – это выходцы из LucasArts. Ребята скинулись и купили у Пурцелла права на создание игр о Сэме и Максе.

– *Может быть, и есть более подходящая команда для новой игры Sam & Max, но я такой не знаю*, – заявил Пурцелл, пообещав всяческую помощь Telltale Games.

О чем будет новая игра, пока никто не знает. Ясно только, что Telltale Games не станет использовать наработки LucasArts, а сделает квест заново. Распространяться игра будет по частям, по цене в 19 долларов 99 центов за каждую.


«Папа» Сэма и Макса Стив Пурцелл.

Акелла

DISCIPLES II GOLD



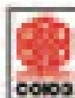


Можно ли желать лучшего подарка всем ценителям фэнтезийного мира Disciples2? Вся великая летопись культовой пошаговой стратегии, включающая главы "Темное пророчество", "Хранители Света", "Служители Тьмы" и "Восстание эльфов", собрана воедино. Переверните страницу и отправляйтесь в захватывающее путешествие по миру магии, тайн, смертельных опасностей и увлекательных приключений. Вы увидите россыпь звезд на ночном небе Невендаара, услышите стук кувалд гномов, добывающих руду; в яростной схватке сойдетесь с коварной Мортис - повелительницей легионов нежити, станете свидетелем великого восстания эльфов. История эпохальных свершений в мире Disciples 2 - теперь в едином золотом издании.





- Все 9 компаний вселенной Disciples 2
- 5 новых квестов ждут своих исследователей
- 240 анимированных существ и более 125 видов магии из всех частей Disciples 2
- Усложненный искусственный интеллект противника
- Редактор сценариев, позволяющий создавать собственные миссии
- Многопользовательский режим для локальной и Интернет сети

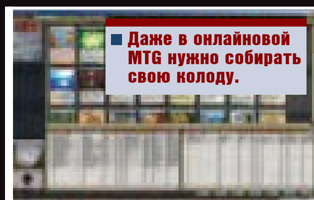


М.Видео ВИДЕОЛЕНД

Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Текст: Иван Гусев


Даже в онлайновой MTG нужно собирать свою колоду.

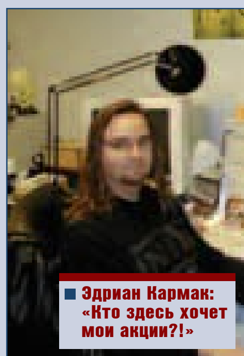
MTG «ЗАГОВОРИЛА» НА РУССКОМ

Карточная игра **Magic: The Gathering** считается № 1 в своем жанре. Существует свыше десятка компьютерных игр по мотивам MTG. Особым успехом пользуется многопользовательская версия – ***Magic: The Gathering Online***. Однако компьютер не способен заменить карты, кое-какие из которых – подлинные художественные шедевры.
Впрочем, больше незачем что-либо заменять. В конце сентября компания **Wizards of the Coast** провела в Москве турнир, посвященный выходу 9-ой редакции Magic: The Gathering на русском языке. Наш родной язык – девятый, на котором официально «заговорила» популярная игра.
Для участия в турнире в


Создатель MTG Ричард Гарфилд (Richard Garfield) лично поздравил победителей московского турнира.

Москву прибыли сильнейшие игроки мира, в том числе победители чемпиона из Германии и Голландии. Они сразились с 16 самыми известными игроками России и Украины. Победителем чемпионата стал россиянин **Матвей Линов**, «сделавший» в финале французского профи.
Кстати, на празднике был замечен писатель **Сергей Лукьяненко**. Автор «Ночного дозора» явно неровно дышит к MTG (поговаривают, он и сам уже прикупил пару-тройку эмтэгэшных сетов). Он лично поздравил всех с окончательным приходом Magic: The Gathering в Россию.

КАРМАКА ВЫДВОРИЛИ ИЗ ID


Эдриан Кармак: «Кто здесь хочет мои акции?!»

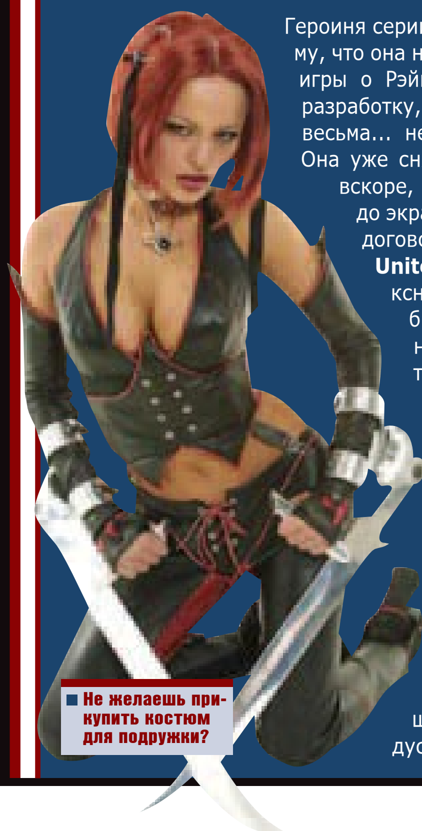
Из техасской студии **id Software** уволили Кармака. Нет, не легендарного **Джона Кармака** (John Carmack). Технический директор id продолжает трудиться и, кстати, на днях в очередной раз попытался запустить ракету в космос (хобби у него такое).
Уволили **Эдриана Кармака** (Adrian Carmack), ведущего художника и одного из сооснователей id Software. Прощальной вечеринки не было, поскольку Эдриан ушел не по собственному желанию. Его выгнали. Боссы компании пристально следили за временем прихода и ухода Кармака на работу, лишали его привилегий и даже уменьшили размер дивидендов, которые он получал с продаж игр. А однажды просто сообщили: «Все, собирай вещички!». В чем причина травли? Все просто: Эдриану Кармаку принадлежит 41 процент акций id Software. У четырех других сооснователей студии – всего 59 процентов. А тут id делают предложение, от которого, как говорится, трудно отказаться. Издательство Activision пообещало 90 миллионов долларов за права на франчайзы ***Doom***, ***Quake*** и ***Castle Wolfenstein***, и еще 105 миллионов – за саму техасскую студию. Кармак выступил против продажи, и его выжили. Теперь, по условиям трудового контракта, он обязан продать свои акции коллегам из id, причем, всего за 11 миллионов долларов, хотя его пакет стоит раза в четыре дороже. Кармак справедливо предполагает, что теперь «отцы-основатели» продадут студию, а его долю поделят. Получится ли у них? Все зависит от решения суда. Эдриан требует признать его контракт недействительным.

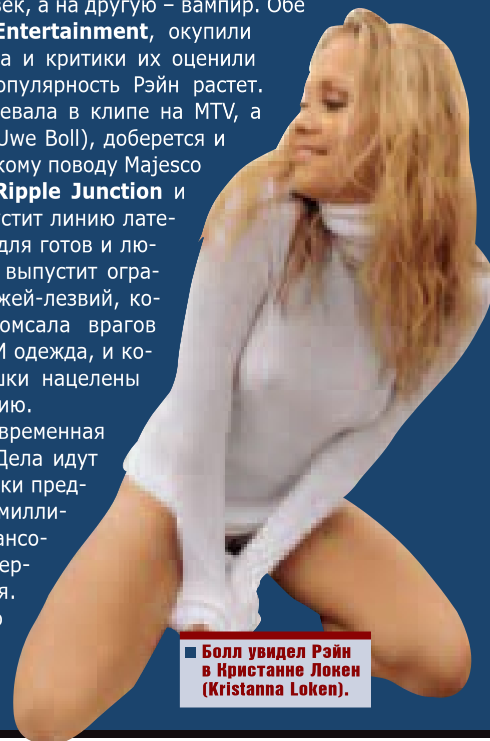

Кармак уверен: его подставили.


Activision хочет заполучить и Quake IV, и id Software.

МОДЕЛЬЕРЫ ОДЕВАЮТ ВАМПИРОВ

Героиня серии ***BloodRayne*** – удивительная женщина. И вовсе не потому, что она на одну половину – человек, а на другую – вампир. Обе игры о Рэйн, изданные **Majesco Entertainment**, окупили разработку, но хитами не стали. Да и критики их оценили весьма... неоднозначно. Однако популярность Рэйн растет. Она уже снялась для Playboy, танцевала в клипе на MTV, а вскоре, благодаря **Уве Боллу** (Uwe Boll), доберется и до экранов кинотеатров. По такому поводу Majesco договорилась с компаниями **Ripple Junction** и **United Cutlery**. Первая запустит линию латексной одежды а-ля Рэйн – для готов и любителей косплея. Вторая выпустит ограниченную коллекцию ножей-лезвий, которыми вампирелла кромсала врагов своих и человечества. И одежда, и колюще-режущие игрушки нацелены на широкую аудиторию.
Что ж, очень своевременная сделка для Majesco. Дела идут хуже некуда. Аналитики предрекают компании 45 миллионов убытков за финансовый год, который завершается 31 октября. Поговаривают, что Majesco может вообще уйти из игровой индустрии.


Не желаешь прикупить костюм для подружки?


Болл увидел Рэйн в Кристанне Локен (Kristanna Loken).

Акелла

Echo: Secrets of the Lost Cavern

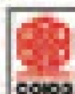
Тайна Забытой Пещеры

The Adventure Company

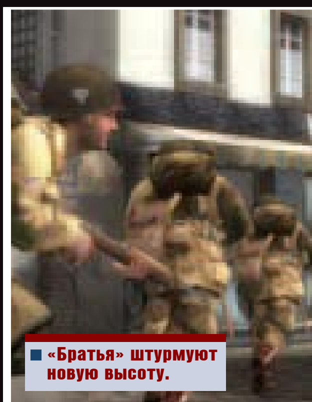
Эта удивительная история произошла 15 тысяч лет тому назад. В ту далекую пору, когда наши предки делали первые шаги к познанию окружавшего их, огромного и опасного мира. Спасшийся, от когтей разъяренной львицы под каменными сводами пещеры, молодой охотник Арок обнаруживает на ее стенах таинственные рисунки. Они напоминают ему о странном путнике по имени Клем, который останавливался в племени Арока многие зимы тому назад. Греясь у костра, Клем рассказывал маленькому Ароку об удивительном мире духов и рисовал на камнях живые картины. Следуя внезапному зову сердца, юноша решает отыскать странного путника. И отправляется в путешествие полное опасностей и приключений.

Особенности игры:

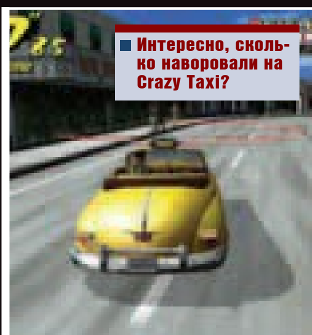
- От создателей нашумевшего квеста «Возвращение на таинственный остров» созданного по мотивам классического романа Жюль Верна;
- Реалистичная графика откроет живописные картины - горные реки, долины и пещеры;
- Замечательное музыкальное сопровождение погрузит вас в атмосферу игры;
- На Вашем пути встретятся дикие животные, древние племена, множество опасностей и тайн;





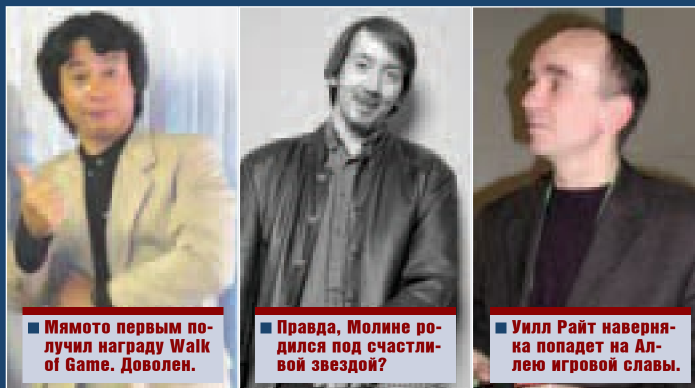

«Братья» штурмуют новую высоту.

Студия **Gearbox Software** в свое время анонсировала сиквел к милитари-шутеру ***Brothers in Arms*** еще до того, как игра появилась в магазинах. Та же история и с третьей частью – о триквеле стало известно раньше релиза ***Brothers in Arms: Earned in Blood***. Такая уверенность в качестве и судьбе своих игр делает честь разработчикам. Кстати, специально для Brothers in Arms 3 студия лицензировала орденоносный движок **Unreal 3** от **Epic Games**. Короткий видеоролик игры, продемонстрированный журналистам, вызвал восторженные ахи и охи.


Интересно, сколько наворовали на Crazy Taxi?

Руководство обанкротившегося год назад издательства **Acclaim** обвинено в мошенничестве. Управляющий, назначенный разбираться с долгами после краха компании, уверяет: боссы Acclaim наворовали около 150-ти миллионов долларов. На протяжении многих лет они назначали себе огромные зарплаты, выписывали премии и всевозможные денежные бонусы, а также отмывали деньги через подставные компании. Уверовав в безнаказанность, они продолжали махинации, когда Acclaim находилась уже при смерти. Так ли все было на самом деле – предстоит выяснить суду.

СИМЫ ПОЙДУТ ПО АЛЛЕЕ СЛАВЫ


Мямото первым получил награду Walk of Game. Доволен.

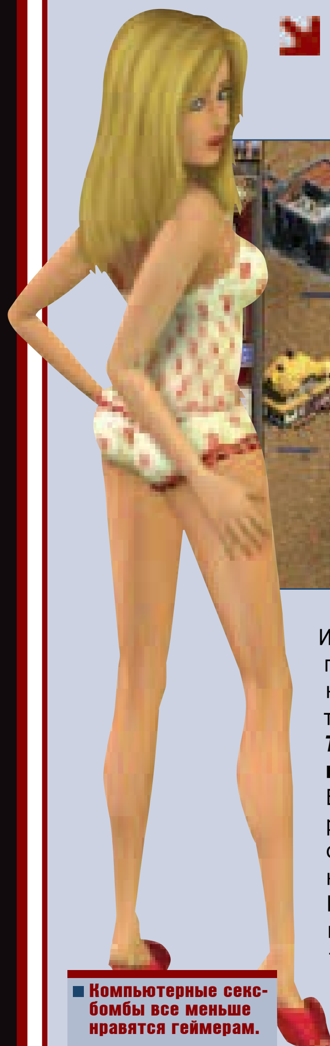
Правда, Молине родился под счастливой звездой?

Уилл Райт наверняка попадет на аллею игровой славы.

Из всех существующих наград, вручаемых игровым разработчикам, **Walk Of Game** – особенная. Дело в том, что Walk Of Game – аналог киношной «Аллеи славы». Ну, помнишь: голливудские актеры ползают на карачках, впечатывая свои ладони в цемент, а потом стоят довольные и поглядывают на украсившую тротуар звезду, под которой написано его имя? В начале года в развлекательном комплексе **Sony Metreon** в Сан-Франциско появилось пять звезд. За заслуги перед геймерами отметили **Нолана Бушнелла** (Nolan Bushnell) и **Сигеру Мямото** (Shigeru Miyamoto). Первого – создателя компании **Atari** и классики ***Pong*** – часто называют «отцом игровой индустрии». Второй прославился благодаря своим играм ***Super Mario Bros.*** и ***The Legend of Zelda***. Наряду с Бушнеллом и Мямото, свои звездочки получили шутер ***Halo***, а также игровые персонажи Линк (The Legend of Zelda) и ежик Соник.

В начале 2006 года на аллее игровой славы звезд станет вдвое больше. В номинации «за заслуги» борются хозяин фабрики ***The Sims*** **Уилл Райт** (Will Wright), ужасный дизайнер **Джон Кармак** (John Carmack), божественный **Питер Молине** (Peter Molyneux), создатель ***Pac-Man*** **Тору Иватани** (Toru Iwatani) и цивилизованный пират **Сид Мейер** (Sid Meier). Среди игр-номинантов всего семь компьютерных: The Sims, ***StarCraft***, ***Doom***, ***Myst***, ***Civilization***, ***Half-Life*** и ***EverQuest***. Голосование уже началось на сайте www.walkofgame.com. Пока лидируют Уилл Райт и серия The Sims.

ПЛЕЙБОЙ ПОРАБОТАЕТ НА ПРАВИТЕЛЬСТВО


Компьютерные секс-бомбы все меньше нравятся геймерам.


Majesty – самая успешная игра в портфолио Cyberlore.

Игры с эротическим уклоном пользуются все меньшим спросом. Об этом говорят не только рейтинги продаж, но и сами разработчики. Так, руководство массачусетской **Cyberlore Studios** недавно распустило две трети штата компании. Тому несколько причин. Во-первых, ***Playboy: The Mansion***, симулятор создателя медиа-империи Playboy **Хью Хефнера** (Hugh Hefner), не вызвал восторга ни у критиков, ни у игроков. Во-вторых, разорилась компания **Hip Games**, выпускавшая в США игры Cyberlore, а другие американские издатели не желают связываться с адд-оном к Playboy: The Mansion. В третьих, разработчик не получил крупный и крайне нужный контракт.

В непростой ситуации руководство Cyberlore решило поменять жизненные ориентиры. Студия делала игры с 1992 года: она запомнилась стратегической серией ***Majesty*** и адд-онами к ***Heroes of Might and Magic II***, ***Warcraft II*** и ***MechWarrior 4***. Теперь компания попытается утвердиться на рынке так называемых «серьезных» игр – тренировочных программ для армии и обучающих – для правительства.

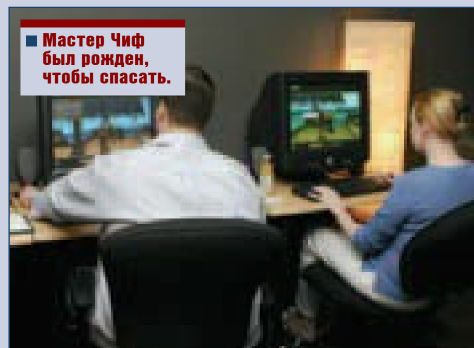

Лавкрафт предупреждал!

Классик хоррор-литературы **Говард Лавкрафт** (Howard Lovecraft) обещал страшные беды всякому, кто столкнется с древним чудовищем Ктулху. Так оно и есть. У британской студии **Headfirst Productions**, которая намучалась с ***Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth***, теперь возникли проблемы с ***Call of Cthulhu: Destiny's End***. После странного полубанкротства компании **Hip Interactive**, руководство Headfirst решило искать нового издателя для своего ужастика. Это означает, что Destiny's End вряд ли выйдет в середине будущего года, как планировалось.


Альба решила поиграть с детьми.

Голливудская красавица **Джессика Альба** (Jessica Alba), глядя на которую пускает слюни стар и млад, стала разработчиком. Так, по крайней мере, уверяет сама звезда «Города грехов» и «Фантастической четверки».
– *Я разрабатываю игру,* – заявила Альба каналу MTV. – *И, кстати, я сама буду в игре. Персонаж навеян моей персоной и мне же предстоит ее озвучить.*
Не думайте, что Джессика решила стать Ларой Крофт нового поколения. Проект рассчитан на детскую аудиторию и посвящен экстремальным видам спорта. Без насилия.

МАСТЕР ЧИФ БОРЕТСЯ С НАВОДНЕНИЕМ

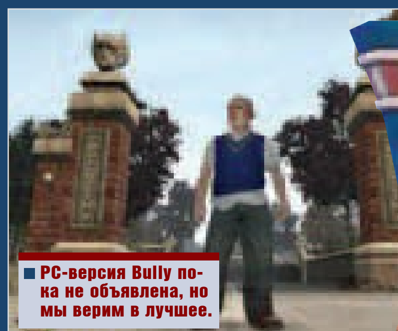

Мастер Чиф был рожден, чтобы спасать.

Сегодня, когда ханжи чуть ли не в открытую называют разработчиков и издателей электронных игр преступниками, игровая индустрия всерьез занялась благотворительностью. Компании **Bungie Studios** и **Sony Online Entertainment** помогают Америке оправиться после урагана «Катрина».
Создатели серии ***Halo*** наладили продажу футболок с надписью «Борись с наводнением». На ней изображен Мастер Чиф и вражеская особь из Halo, которую, как ни странно, тоже зовут Flood (наводнение). Деньги пойдут «Красному Кресту». Туда же уйдет и весь сентябрьский доход онлайн-магазина Bungie. Компания также провела аукцион, где выставлялись сувениры, связанные с Halo. Ты уже, наверное, догадываешься, куда отправилась вся прибыль.
Подписчики онлайновой ролевки ***EverQuest II*** немного удивились, когда в игре появилась команда «/donate». На нее кликнул почти каждый и, оказавшись на сайте «Красного Креста», многие сделали пожертвование. Sony Online Entertainment приняла решение временно не взимать плату с 13 тысяч игроков EverQuest II, чье жилье пострадало от «Катрины».
Тем временем, канадский разработчик **BioWare** пожертвовал крупную сумму детскому госпиталю, и там «на радостях» купили новое оборудование для операционной. Ну а компания **Konami** подружилась с ООН. Она займется локализацией и распространением в Японии детской игры, разработанной в поддержку World Food Program. Действие происходит на вымышленном острове, пострадавшем от засухи. Игрок должен наладить поставки пищи аборигенам.

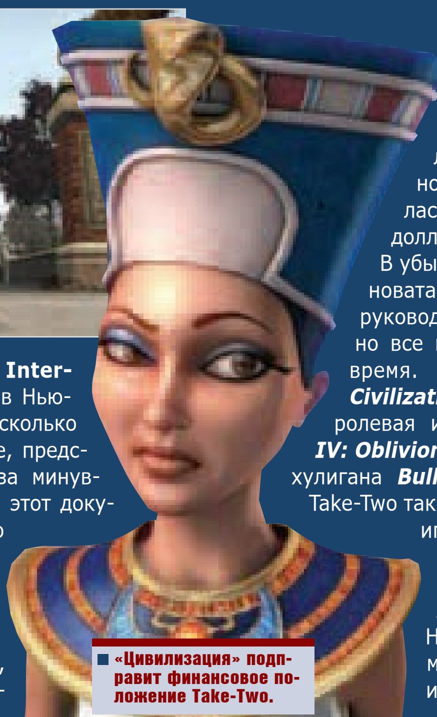

BioWare встала на светлую сторону силы.


Фэны EverQuest II делают пожертвования, не прерывая игру.

НОВАЯ GTA – В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ


PC-версия Bully пока не объявлена, но мы верим в лучшее.

Издательство **Take-Two Interactive**, которое базируется в Нью-Йорке, поведало налоговой, сколько стоит нынче кофе. В смысле, представила финансовый отчет за минувший квартал. Многие ждали этот документ, чтобы узнать, в какую же сумму вылился Take-Two скандал с патчем «Горячий кофе» к ***Grand Theft Auto: San Andreas***. Что ж, есть две новости: одна хорошая, другая плохая. Хорошая заключается в том, что издательство потеряло меньше, чем планировалось. Эксперты говорили о 40-50 миллионах долларов. Плохая новость: Take-Two лишилась «всего» 29 миллионов долларов.
В убытках, понятное дело, виновата не только GTA. Однако руководство компании намерено все исправить в ближайшее время. На подходе стратегия ***Civilization IV***, за ней последуют ролевая игра ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** и симулятор школьного хулигана ***Bully*** от **Rockstar Games**. Take-Two также намекнула, что новая игра из серии Grand Theft Auto сойдет с конвейера в будущем году. О деталях проекта – молчок. Неизвестны и платформы, на которых появится игра.


«Цивилизация» подправит финансовое положение Take-Two.




«Made in China» – знак качества.

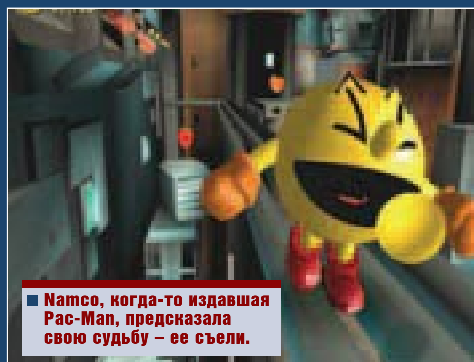
Пока мы с вами подсчитываем миллионы подписчиков ***World of Warcraft***, жители Поднебесной с легкостью ставят свои рекорды. Китайская онлайновая ролевая игра ***Yulgang*** обзавелась 9 миллионами зарегистрированных игроков всего за два месяца. Показатель – в два с лишним раза выше, чем у WoW. Правда, есть нюанс – игра бесплатна. Почти. Издатель **Beijing 17** получает свою копеечку с каждой сделки в виртуальном мире, а здесь крутятся реальные деньги. Теперь понятно, почему китайский онлайновый рынок столь притягателен как для западных издательств, так и для правительства КНР.




Долг снова зовет в бой.

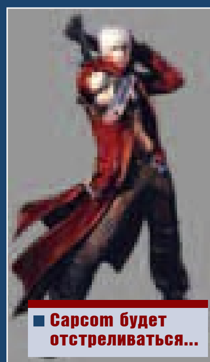
Издательство **Activision** заключило партнерский договор с телеканалом **Military Channel**. Дружба приурочена к выходу шутера ***Call of Duty 2***, которому прочат неприличный успех. Канал «для военных» предоставил разработчикам игры редкие, «говорящие» кадры времен Второй мировой войны и намерен пустить в эфир сразу несколько передач, посвященных CoD 2. Игроделы в обмен на кинохронику обещают отрекламировать Military Channel. Может быть, бойцам в окопы завезут телевизоры, и они дружно усядутся смотреть Military Channel?

БОЛЕЗНЬ РОСТА У ЯПОНЦЕВ


Namco, когда-то издавшая Pac-Man, предсказала свою судьбу – ее съели.


Соник на службе Sammy Sega.

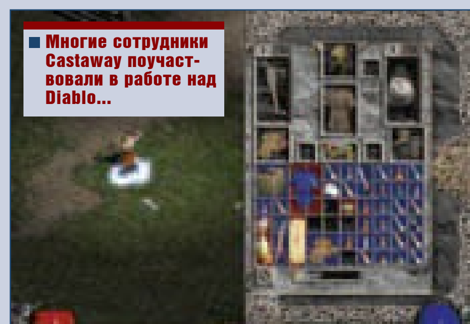
В японской игровой индустрии наблюдается непонятная суета. Даже солидные корпорации опасаются за будущее и задумываются об объединении с сильным партнером. Аналитики связывают эту нервозность с удорожанием разработки электронных игр. Пара провалов сейчас может разорить даже с виду крепкую компанию. Такую, как **Capcom**, например. Ходят слухи, что на разработчика серий ***Resident Evil*** и ***Devil May Cry*** положила глаз **Konami**. Эксперты уже говорят о слиянии двух компаний, однако пресс-служба Capcom все опровергает. *«За 20 лет существования Capcom ни разу не реагировала на непристойные предложения продаться или объединиться!»* – говорят гордецы. Впрочем, злые языки утверждают, что уговаривать Capcom никто не собирается. Konami, так сказать, возьмет ее силой.


Capcom будет отстреливаться...

В отличие от Capcom, множество других японских компаний с радостью отказались от независимости. В октябре прошлого года **Sammy Corp.**, сколотившая капитал на игровых автоматах, купила известную фирму **Sega** с Соником в придачу. Этой осенью завершилось объединение игрушечной фабрики **Bandai** и издателя консольных игр **Namco**. **Square Enix**, которая, кстати, состоит из двух объединившихся компаний, на днях уплатила 565 миллионов долларов за **Taito**, некогда успешного игрового издателя. А корпорация **Sony** никого покупать не стала. Наоборот, она закрыла дюжину заводов, уволила 10 тысяч работников, а свои игровые студии, раскиданные по миру, формально объединила в одну – **SCE Worldwide Studios**. Реструктуризация, понимаешь ли.

ЕА РАЗОШЛАСЬ С НАСЛЕДНИКАМИ DIABLO

Blizzard North больше нет, но дело ***Diablo*** живет. Продолжателей хватает. К их числу относятся и сотрудники студии **Castaway Entertainment**, основанной в 2004 году выходцами из Blizzard. Поскольку послужной список ребят заслуживает уважения, они без труда заключили партнерский договор с издательством **Electronic Arts**. Castaway не стала изобретать велосипед и занялась разработкой фэнтезийной ролевой экшен-игры в лучших традициях Diablo. Однако когда проект достиг альфа-стадии, «электроники» разорвали отношения со студией. И дело даже не в том, что им не понравилась игра. На Castaway попросту решили сэкономить – больно уж дорогим выходил проект.


Многие сотрудники Castaway поучаствовали в работе над Diablo...


...Теперь они готовы «замочить» Diablo.

Как ни странно, наследники Blizzard North не сильно огорчились потере контракта. Видимо, пока денег хватает, а там, глядишь, найдется новый издатель. Пользуясь заминкой, разработчики решили подправить концепцию своей игры, а то она стала казаться им «слишком плоской». Больше 3D и сюжетной глубины – таков новый девиз Castaway. Работу над игрой планируют завершить в течение года.

Текст: Роман "Polosatiy" Тарасенко



QUAKE 4 В МАССЫ!

Организация **Cyberathlete Professional League** представила новую дисциплину для своего крупнейшего мероприятия **World Tour 2006**. Шутером следующего года станет как раз отправляющийся на «золото» ***Quake 4***. Напомним, что третья «кваka» исчезла с мировых турниров по вине Профессиональной Лиги Кибератлетов – представители CPL не смогли договориться с издательством **Activision** и лишились права использовать игру на соревнованиях. В ходе сентябрьских переговоров ситуация изменилась, и теперь Q4 наверняка станет народным хитом.



БЕДНЫЕ КИТАЙЦЫ...

Пекинскому этапу **CPL Painkiller World Tour** не суждено было состояться. Дело в том, что министерство культуры КНР запретило в Поднебесной стрелялку от компании **People Can Fly** из-за ее чрезмерной жестокости. Теперь в Китае нельзя не то что турнир провести, но даже просто установить игру в компьютерном клубе. Ослушавшихся ждет строгое наказание, вплоть до тюрьмы. Подобный «запретный» прецедент – не первый. К примеру, в Германии в свое время запретили шутеры ***Unreal Tournament*** и ***Quake III Arena***. А вот в якобы миролюбивый ***Counter-Strike*** немцы рубились вовсю.

X4TEAM НЕ ЕДУТ В КОРЕЮ



У легендарной NiP, в отличие от питерцев, есть шанс показать себя на WEG 3.



Новый состав x4team: NooK, Dant1k, 400kg, Toyot1k и KALbl4 (слева направо).



CS-команда **x4team** из Санкт-Петербурга приняла участие в европейских отборочных к третьему сезону **World e-Sport Games 2005**, проходивших в Стокгольме (Швеция). На турнир приехали знаменитые скандинавы из **NoA** (**DarK**, **kixer**, **Red**, **Speedi**, **XeqtR**) и **NiP** (**HeatoN**, **Ins**, **Potti**, **Walle**, **Zet**), а также еще десяток кланов. На фоне грандов питерцы, недавно обновившие состав (вместо **Rado** пришел **Toyot1k**), смотрелись довольно неплохо. Начав турнир с досадного поражения от NoA (12:16), наши все равно сумели собраться и одолеть **Fnatic** (16:11). Несмотря на последующие неудачи с **Eye** (9:16) и **NiP** (12:16), одной победы оказалось достаточно для выхода из группы. В четвертьфинале x4team встретились с лучшей командой другой группы – **x6tence** (Испания) – и уступили с минимальным счетом 14:16 на карте **de_inferno**. А выиграй они на раунд больше, то отправились бы на два месяца в Южную Корею, где и состоится финальная часть соревнований.

Чемпионами же европейской квалификации стали финны из **Wings**, вопреки здравому смыслу разгромившие NiP (16:6) и NoA (16:5). Впрочем, эти результаты не особо важны, ведь в Азию по итогам турнира едут пять лучших кланов. Последними счастливчиками оказались норвежцы из **Team9**, разобравшиеся в решающей битве с **Asylum** (Дания). Помимо европейских команд, в WEG Season 3 померяются силами: **Begrip** (Швеция), **Project** (Корея), **wNv.wisdom** и **Abitstrike** (обе команды – Китай), **JMC**, **Turmoil** и **Check6** (все – США).

РОССИЯНЕ ОСЕРЕБРИЛИСЬ



SK.HoT – герой сентябрьских турниров по Warcraft III.

16-17 сентября в Голландии состоялся LAN-финал турнира **Euro Cup 11**. В номинации ***Counter-Strike*** 5x5 второе место заняла отечественная команда **Virtus.Pro**, дважды по ходу турнира проигравшая немцам из **Mouz**. Еще одно «серебро» – в дисциплине ***Quake III Arena*** 2x2 – взяли москвичи из **Rush3D** (**Cooller** и **Jibo**). Сломив дуэты **PZZ** и **Eyeballers**, россияне проиграли паре из **Ice Climbers** (**Toxic**, **Fox**).
Самые неожиданные результаты принесли состязания по ***Warcraft III***. Главный фаворит **4K.Grubby** не вошел даже в тройку призеров, а чемпионское звание завоевал киевлянин **SK.HoT**, одолевший грозного голландца со счетом 2:0. Триумфом на Euro Cup украинец не ограничился, заработав награды еще на двух сентябрьских турнирах. Первый, отборочный этап **InCup #10** стал для него легкой прогулкой – лишь литовец **mTw-WinneR** попытался дать ему отпор в полуфинале. На втором же соревновании – **InCup Summer Final**, ХоТ сначала одержал верх над **it-Cherep**, **WinneR** и **TmG.HomeRunBall**, а в заключительном матче всухую выиграл у **WE.Check**.



Cooller приветлив, даже когда проигрывает.

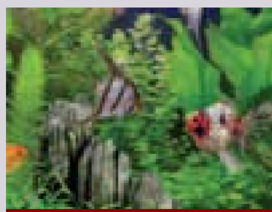
ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

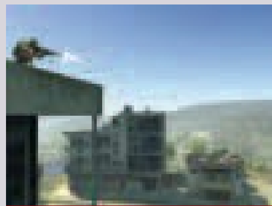
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / СЕНТЯБРЬ 2005 ГОДА

Название игры	Издатель
4 – 10 сентября	
01. Battlefield 2	**Electronic Arts**
02. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
03. Guild Wars	**NCsoft**
04. Half-Life 2	**Valve Software**
05. Dungeon Siege II	**Microsoft**
06. The Sims 2	**Electronic Arts**
07. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
08. Madden NFL 06	**Electronic Arts**
09. The Sims 2: University	**Electronic Arts**
10. RollerCoaster Tycoon 3	**Atari**
11 – 17 сентября	
01. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
02. EverQuest: Depths of Darkhollow	**Sony Online Entertainment**
03. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
04. Battlefield 2	**Electronic Arts**
05. EverQuest II: Desert of Flames	**Sony Online Entertainment**
06. Guild Wars	**NCsoft**
07. Dungeon Siege II	**Microsoft**
08. The Sims 2	**Electronic Arts**
09. Aquazone Desktop Garden 1.0	**Allume Systems**
10. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**

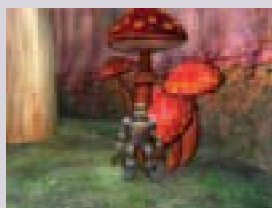
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / СЕНТЯБРЬ 2005 ГОДА

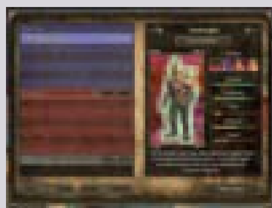
Название игры	Издатель
11 – 17 сентября	
01. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
02. Fahrenheit	**Atari**
03. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
04. Battlefield 2	**Electronic Arts**
05. The Sims 2	**Electronic Arts**
06. Guild Wars	**NCsoft**
07. The Sims 2: University	**Electronic Arts**
08. Football Manager 2005	**SEGA**
09. Half-Life 2	**Valve Software**
10. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
18 – 24 сентября	
01. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
02. Warhammer 40,000: DoW - Winter Assault	**THQ**
03. Warhammer 40,000: Dawn of War Gold	**THQ**
04. Fable: The Lost Chapters	**Microsoft**
05. Dungeon Siege II	**Microsoft**
06. The Sims 2	**Electronic Arts**
07. Battlefield 2	**Electronic Arts**
08. Football Manager 2005	**SEGA**
09. Fahrenheit	**Atari**
10. The Sims 2: University	**Electronic Arts**

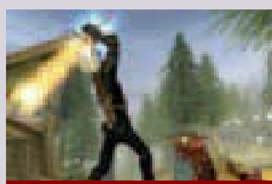

Aquazone Desktop Garden

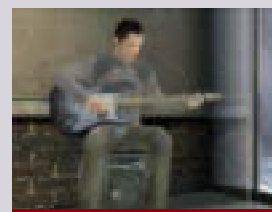

Battlefield 2

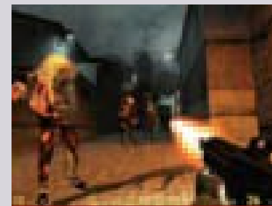

Dungeon Siege II


EverQuest Depths of Darkhollow

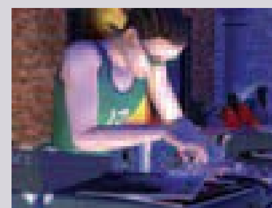

EverQuest II Desert of Flames


Fable

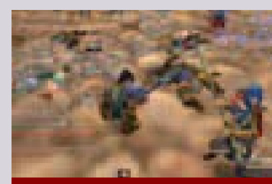

Fahrenheit


Half-Life 2


Madden NFL 06


Rome Total War


Warhammer 40,000 DoW - Winter Assault


World of Warcraft

Прорвало! После летнего застоя, в чарты бурным потоком ворвались новинки, и основательно перелопатили рейтинги по обе стороны Атлантики. Можно только представить, что будет твориться в декабре, когда большинство издательств выбросит на прилавки хиты, припасенные к Рождеству!

Стабильным спросом пользуется «убийца мыши» ***Dungeon Siege II***. Честно говоря, не верилось, что сиквел ролевого хита от **Gas Powered Games** ждет подобный успех. Вторая часть не шибко отличается от первой, а геймеры вроде как пресытились клонами ***Diablo***... Как выясняется, нет. Да и об издателе не стоит забывать – **Microsoft** организовала массивную рекламную поддержку игры.

Sony Online Entertainment в течение недели выдала на гора сразу два адд-она к своим MMORPG: «Эверквесту» за номером один и «Эверквесту» за номером два. Любопытно, но дополнение к оригинальной ***EverQuest*** заинтересовало больше людей. Не сдаются ветераны! Кстати, российские игроки получат адд-он ***Desert of Flames*** абсолютно бесплатно – таков подарок **«Акеллы»** всем покупателям полностью локализованной версии ***EverQuest II***.

Прекрасно стартовала ***Fahrenheit***, небанальная адвенчура, разработанная культовой студией **Quantic Dream**. Игра обласкана критиками, да и геймеры, попробовавшие ее на вкус, пребывают в нирване. В Америке Fahrenheit известна под именем ***Indigo Prophecy***. Там игра не попала в компьютерный TOP 10, однако ее тепло приняли приставочники.

Ну а про ***The Sims 2: Nightlife*** можно не распространяться. Ежу было понятно: адд-он без труда возглавит рейтинги продаж во всем мире. Так и случилось.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Ноябрь – январь 2005 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
25 To Life	Shooter	Осень 2005
Agatha Christie: And Then There Were None	Adventure	08 ноября 2005
Age of Empires III	**Strategy**	**01 ноября 2005**
AlterLife	RPG	01 декабря 2005
American Conquest: Divided Nation	Strategy	14 ноября 2005
Anarchy Online: Lost Eden	MMORPG	15 ноября 2005
Battlefield 2: Special Forces	Shooter	Ноябрь 2005
Bibleman: A Fight for Faith	Action	Осень 2005
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Adventure	Январь 2005
Call of Duty 2	**Shooter**	**Осень 2005**
City of the Dead	Action	I квартал 2006
City of Villains	MMORPG	09 ноября 2005
Civilization IV	**Strategy**	**Ноябрь 2005**
Cold War: Behind the Iron Curtain	Action	Осень 2005
Commandos Strike Force	Shooter	Январь 2006
Conflict: Global Terror	Action	Осень 2005
Crime Life: Gang Wars	Action	Ноябрь 2005
Desperados 2: Cooper's Revenge	Strategy	08 ноября 2005
Diplomacy	Strategy	01 ноября 2005
Dynasty Warriors	Action	15 ноября 2005
Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures	Adventure	31 октября 2005
El Matador	Shooter	IV квартал 2005
Fear Factor: Unleashed	Adventure	01 ноября 2005
Friends: The One With All The Trivia	Trivia	15 ноября 2005
Ghost Wars	Strategy	I квартал 2006
Girlzz	Simulation	I квартал 2006
Gods and Heroes: Rome Rising	MMG	31 октября 2005
Gun	Shooter	08 ноября 2005
Half-Life 2: Aftermath	**Shooter**	**Осень 2005**
Harry Potter and the Goblet of Fire	Action	08 ноября 2005
Heart of Empire: Rome	Strategy	Осень 2005
Hitman: Blood Money	**Action**	**Январь 2006**
IHRA Professional Drag Racing 2005	Racing	Осень 2005
Jaws Unleashed	Action	Январь 2005
Just Cause	Action	01 января 2006
Knights of the Temple 2	Action	Декабрь 2005
Land of the Dead: Road To Fiddler's Green	Shooter	Осень 2005
L.A. Rush	Racing	12 декабря 2005
Left Behind: Eternal Forces	Strategy	Декабрь 2005
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Action	Осень 2005
Midway Arcade Treasures 3	Racing	Осень 2005
Need For Speed: Most Wanted	Racing	15 ноября 2005
Neverend	RPG	Осень 2005
Pac-Man World 3	Action	01 ноября 2005
Peter Jackson's King Kong	**Action**	**Декабрь 2005**
Playboy: The Mansion - Private Party	Simulation	01 декабря 2005
Prince of Persia: Kindred Blades	**Action**	**Ноябрь 2005**
QUAKE 4	**Shooter**	**14 ноября 2005**
Retribution	Shooter	Ноябрь 2005
Rise & Fall: Civilizations at War	Strategy	I квартал 2006
RollerCoaster Tycoon 3: Wild!	Simulation	25 октября 2005
Seven Kingdoms: Conquest	Strategy	Осень 2005
Shrek SuperSlam	Fighting	Ноябрь 2005
Stacked with Daniel Negreanu	Cards	25 октября 2005
Stargate SG-1: The Alliance	Shooter	Январь 2006
Starship Troopers	Shooter	Ноябрь 2005
Star Wars: Battlefront II	Shooter	01 ноября 2005
Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan	MMORPG	01 ноября 2005
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	Action	Осень 2005
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	**Action**	**I квартал 2006**
Tactica Online	MMORPG	Ноябрь 2005
The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Action	14 ноября 2005
The Elder Scrolls IV: Oblivion	**RPG**	**21 ноября 2005**
The Godfather	**Action**	**I квартал 2006**
The Matrix: Path of Neo	Action	Ноябрь 2005
The Movies	**Simulation**	**08 ноября 2005**
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Shooter	Ноябрь 2005
Tycoon City: New York	Simulation	01 ноября 2005
Vietcong 2	Shooter	24 октября 2005
Zoo Tycoon 2: Endangered Species	Simulation	Ноябрь 2005

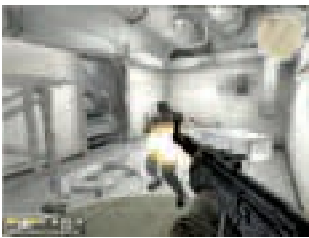
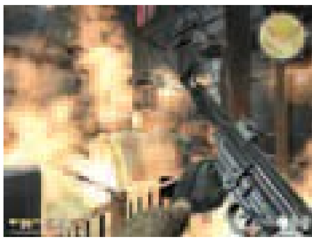
РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

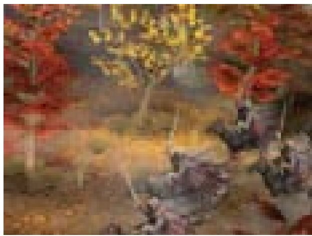
Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
80 Days (Вокруг света за 80 дней)	Бука	Adventure	IV квартал 2005
Act of War: Direct Action	Руссобит-М/GFI	Strategy	Ноябрь 2005
Army Racer (Армейский Форсаж)	Play Ten/Руссобит-М	Racing	Ноябрь 2005
Black & White 2	Софт-Клаб	Strategy	Октябрь 2005
Close Combat: First to Fight	1С	Shooter	IV квартал 2005
Coffee Break (Кофе-брейк. Перцы в офисе)	Play Ten/Руссобит-М	Simulation	Октябрь 2005
Coffee Tycoon	Руссобит-М	Simulation	IV квартал 2005
Dangerous Waters	Акелла	Simulation	IV квартал 2005
Diabolique (Дьявольщина)	Акелла	Shooter	IV квартал 2005
Dungeon Siege II	1С	RPG	IV квартал 2005
ER (Скорая помощь: в борьбе за жизнь)	Руссобит-М/GFI	Simulation	Октябрь 2005
Great Invasions (Герои империй. Великие завоевания)	Play Ten/Руссобит-М	Strategy	Октябрь 2005
GT Legends	Новый Диск	Racing	Октябрь 2005
Guild Wars	Бука	MMORPG	IV квартал 2005
Harry Potter and the Goblet of Fire	Софт-Клаб	Action	Ноябрь 2005
Holiday World	Play Ten/Руссобит-М	Strategy	Ноябрь 2005
F.E.A.R.	Софт-Клаб	Shooter	Октябрь 2005
FIFA 2006	Софт-Клаб	Sports	Октябрь 2005
KnightShift 2 - Curse of Souls (Рыцари Удачи 2)	Акелла	Action	Ноябрь 2005
Mashed (Mashed: Двойная загрузка)	Бука	Racing	IV квартал 2005
Myst V: End of Ages	Бука	Adventure	IV квартал 2005
NBA Live 2006	Софт-Клаб	Sports	Октябрь 2005
Need For Speed: Most Wanted	Софт-Клаб	Racing	Ноябрь 2005
NHL 2006	Софт-Клаб	Sports	Октябрь 2005
PanzerElite Action	Руссобит-М/GFI	Action	Ноябрь 2005
Peter Jackson's King Kong	Бука	Action	IV квартал 2005
Scratches	Play Ten/Руссобит-М	Adventure	Январь 2006
Serious Sam 2	1С	Shooter	IV квартал 2005
Seven Kingdoms 3.Conquest	Акелла	Strategy	IV квартал 2005
Ski Racing 2006	Руссобит-М/GFI	Sports	Ноябрь 2005
Sparta: Ancient Wars (Спарта: Войны древности)	Руссобит-М	Strategy	I квартал 2006
Stubbs the Zombie	Бука	Action	IV квартал 2005
Starship Troopers (Звездный десант)	Бука	Shooter	IV квартал 2005
The Bard's Tale	1С	RPG	IV квартал 2005
The Fall: Last Days of Gaia (The Fall: последние дни Мира)	Руссобит-М	RPG	Ноябрь 2005
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Руссобит-М/GFI	Action	Октябрь 2005
Tortuga 2: Pirates Revenge	Акелла	Strategy	IV квартал 2005
Total Club Manager 2006	Софт-Клаб	Simulation	Октябрь 2005
Warhammer 40 000: Dawn of War. Winter Assault	Руссобит-М	Strategy	Декабрь 2005
Worms 4: Mayhem	Бука	Action	IV квартал 2005
X3: Reunion (X3: Воссоединение)	Новый Диск	Simulation	Ноябрь 2005

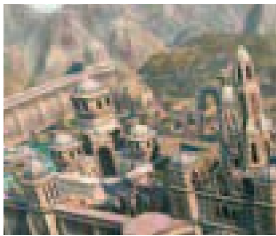
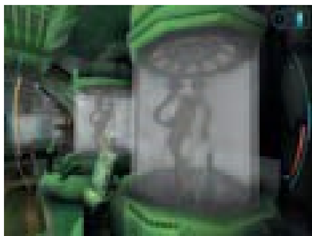
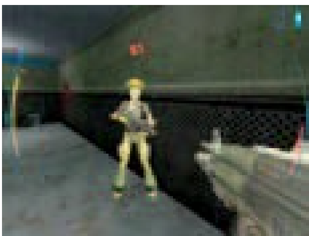
РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

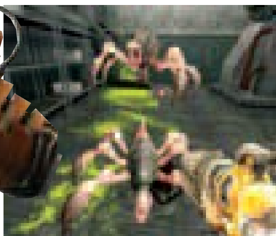
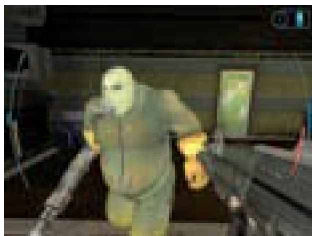
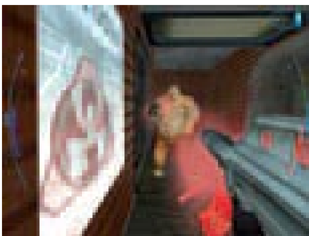
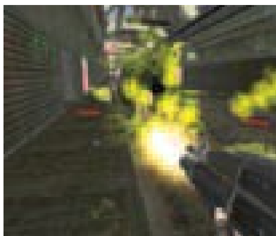
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1С	Action/RPG	I квартал 2006
Diver: Deep Water Adventures	Биарт	Не объявлен	Simulation	Ноябрь 2005
East Front (Восточный фронт: неизвестная война)	Burut Creative Team	Руссобит-М	Shooter	Октябрь 2005
Enosta	Kvazar Studio	Акелла	RPG	IV квартал 2005
Ex Machina	Таргем	Бука	Action	IV квартал 2005
Hard Truck Tycoon	G5 Software	Бука	Simulation	IV квартал 2005
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2005
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	I квартал 2006
Lada Racing Club	Geleos	Новый Диск	Racing	декабрь 2005
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	Ноябрь 2005
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1С	Simulation	I квартал 2006
RattHunter	Secret Sign	Руссобит-М	Shooter	I квартал 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2005
В тылу врага 2	Best Way	1С	Strategy	IV квартал 2005
Волкодав: месть Серого пса	Primal Software	Акелла	Action/RPG	I квартал 2006
Восхождение на трон	DVS	1С	Strategy	IV квартал 2005
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	IV квартал 2005
Искусство ограбления	PIPE Studio	1С	Action	IV квартал 2005
Завтра война	CrioLand	1С	Simulation	IV квартал 2005
Звездное наследие	Step Creative Group	1С	Adventure	IV квартал 2005
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	IV квартал 2005
Корсары III	Акелла	Акелла	RPG	Октябрь 2005
Механоиды II	SkyRiver Studios	1С	Adventure/RPG	IV квартал 2005
Ночной дозор Racing	Psycho Craft Studio	Новый Диск	Racing	IV квартал 2005
Периметр: Завет императора	KD LAB	1С	Strategy	2005
Петька 6: Новая реальность	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	IV квартал 2005
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	IV квартал 2005

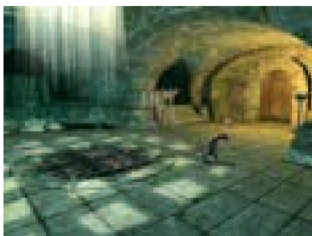
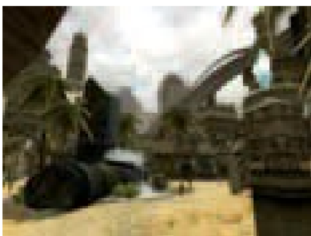
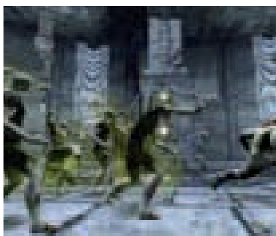




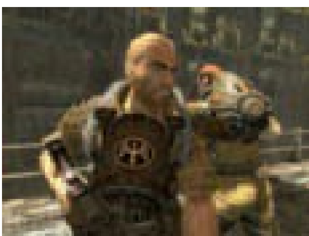


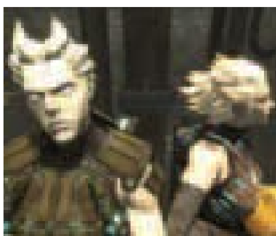
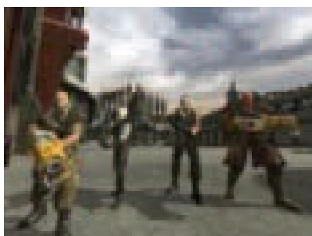
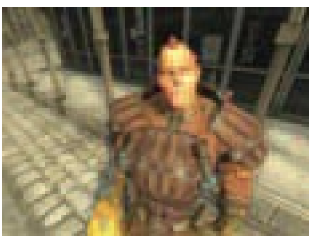


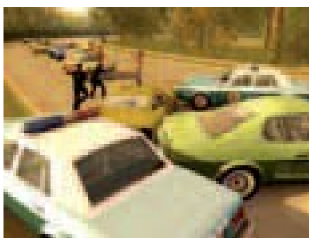





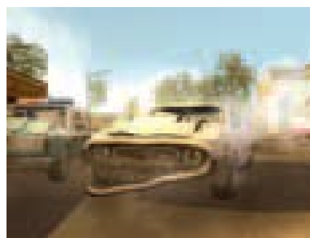
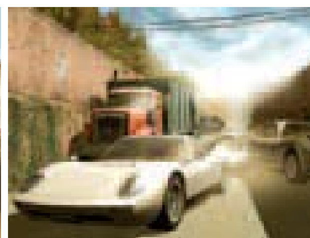
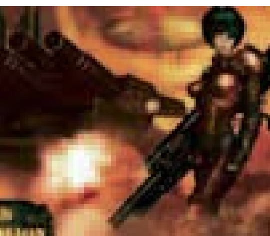






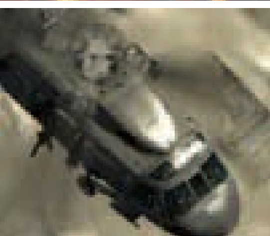
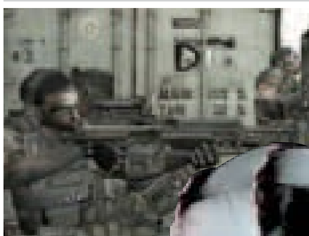
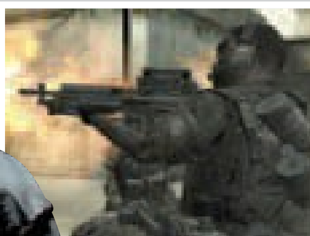
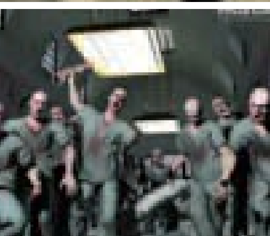


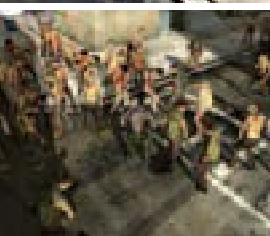
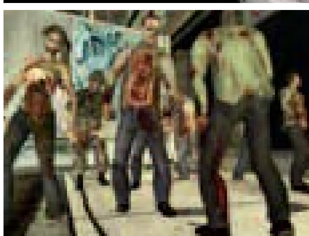
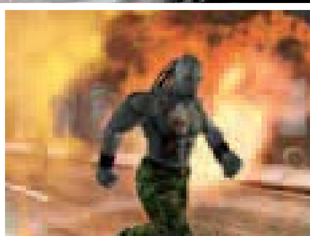



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



СНЕ-ГУ-РОЧ-КА!

Рождество, Новый год и множество других поводов для безделья все ближе, а это значит, что скоро тебе будет чем заполнить место на жестком диске. Продавцы в магазинах находятся в положении низкого старта, разработчики в бешеном темпе доделывают свои шедевры, а мы с ужасом подсчитываем предполагаемые расходы. Ведь будет, на что потратиться!

Нас сильно обрадовали создатели серии ***Driver***: по их обещаниям, четвертая часть игры должна очистить светлое имя серии от грязи, в которую ее хорошенько макнула третья. ***Driver: Parralel Lines*** вплотную приблизится к идеалу городских автоаркад (думай о ***GTA: San Andreas***) и скажет решительное «нет» всем недостаткам серии.

Поступили и вести с полей Средиземья. Вторая часть ***The Battle For Middle-Earth*** покажет нам, что у владельцев прав на кинолицензию еще остался порох в пороховницах. Вторая часть обещает переплюнуть первую буквально по всем параметрам, а также подарить нам несколько новых героев, морские битвы и много других приятных фишек.

Любителей кубиков, ночных посиделок и разной подземной нечисти обрадует свежая информация о ***D&D Online***. Несмотря на то что онлайновая фантазия на тему настольных ролевушек вряд ли сможет сохранить камерный дух «живого» оригинала, игра все же обещает стать стоящим онлайновым развлечением. А то вообще, некрасиво как-то – на дворе уже скоро 2006 год, а сетевого варианта D&D до сих пор никто не сделал.

AGE OF ANGELS

САКРАЛЬНАЯ ВОЙНА

ХРОНИКА



В послужном списке компании нет искрометных шедевров, однако опыта коллективу не занимать. Ребята активно работают над локализацией западных проектов, именно они адаптировали для русскоязычных игроков *kill.switch*, *Crystal Key* и первую *«Готику»*. Сейчас коллектив переводит на великий могучий *Psi-Ops* и *Great Invasions*.

«Внемли Метатрону, вестнику Всемогущего, гласу Бога Истинного!» – помнишь «Догму»? Бесподобная комедия Кевина Смита (Kevin Smith) немало сделала для просвещения религиозно-безграмотной молодежи. Многие только оттуда узнали, что Метатрон – это «главная шишка у Ангелов», посланник небес, излагающий божью волю. Компания Boolat без всяких предрассудков позволит нам примерить на себя его шкуру.

Age of Angels повествует о нешуточных разборках между небожителями и прочими необычными существами. Демоны, Ангелы и Элементали дерутся за право обладания тремя мирами, и мы с тобой принимаем самое непосредственное участие в процессе. Высокодуховные сущности орудуют отнюдь не словом божьим, а куда более земными «аргументами», как правило, колюще-режущими.

На двадцати семи уровнях мы повстречаем тридцать с лишним разновидностей врагов, анимированных, если верить разработчикам, на «пять». Спецэффекты нам тоже обещают все как один современные – кинематографичность у Boolat вообще на первом месте. Геймплей даже собираются разбавить изрядной порцией роликов, чтобы вплотную приблизить игру к голливудским блокбастерам. Что поделаешь – мода.



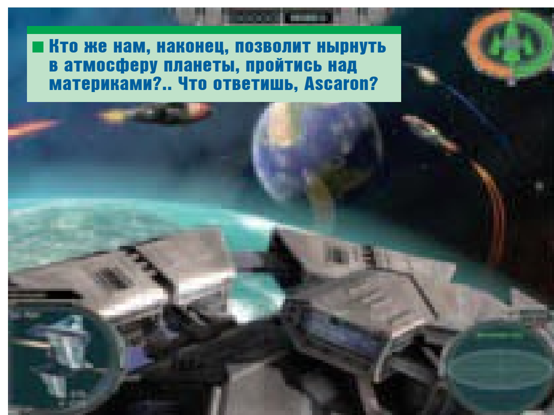
Битва на поле Армагеддон?

Дабы угодить этой капризной барышне, студия намерена внедрить в игру еще и ролевые элементы. Оказывается, ангелы несовершенны! Они тоже могут учиться, матереть в боях и осваивать новые навыки. Любителей сетевых побоищ игра порадует мультиплеером, а ценителей хороших сюжетов – несколькими возможными финалами.

Украинскую студию Boolat мы знаем по проекту ***«Смертельные Грезы: Круг Судьбы»***. В этой игре Boolat попыталась смешать под ролевым соусом пошаговую стратегию и RTS, однако шедевра не получилось. Но Age of Angels выглядит гораздо перспективнее – одна тематика чего стоит. Будем ждать! Выход запланирован на четвертый квартал 2006-го года.

DARKSTAR ONE

ТУДА ЛИ ВЫ ИДЕТЕ, ТОВАРИЩИ?



Кто же нам, наконец, позволит нырнуть в атмосферу планеты, пройтись над материками?.. Что ответишь, Ascaron?

Компания Ascaron Entertainment меняет амплуа. После нескольких лет работы над фэнтезийными (*Sacred*, *Sacred 2*) и псевдоисторическими (*Patrician*, *Port Royal 2*) играми она отправляется прямиком в далекий космос. Действие *Darkstar One* разворачивается в техногенный век межгалактических полетов и звездных войн.

Впрочем, последний крупномасштабный конфликт в этом мире отгремел многие столетия назад. Благодаря мудрому правлению Великого Совета несколько могущественных цивилизаций на протяжении веков жили в мире, любви и согласии. «Однако, хорошего помаленьку», – решили коварные предводители расы Thul и развязали войну.

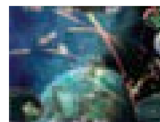
Как ты уже догадался, только мы способны приструнить агрессоров. «Уникальный» мир будущего мы увидим глазами молодого военного летчика Кайрона Джарвиса. Именно его межзвездное корыто и называется DarkStar One.

Мотивировать действия Кайрона в предстоящей войне разработчики намерены настолько «оригинальным» способом, что в дрожь бросает. Плохие парни убивают достопочтенного отца главного героя, и бравый космонавт отправляется на поиски злодеев.

Игровой процесс в очередной раз строится по принципу ***Privateer***, ***X: Beyond the Frontier*** и иже с ним. Вне всяких сомнений, геймплей этих игр интересен, но почему бы не повоевать без всяких торгово-промышленных штучек? Хотя бы для разнообразия! Ведь есть же достойные примеры! Увы, разработчики так не считают. Нас снова встретит вселенная торговли с магазинами, фабриками и прочими атрибутами развитого капиталистического общества. Кайрон сможет покупать корабли и обвешивать разномастными побрякушками пресловутый DarkStar One – обещано более двух сотен запчастей.

Очень хочется спросить у Ascaron, как там насчет новаций? Ведь пока среди обещанного днем с огнем не сыщешь оригинальность. И мы обязательно спросим, а когда немецкая компания даст ответ – поделимся информацией с тобой. Благо, до первого квартала 2006-ого года еще есть время.

ЗАГАДКА



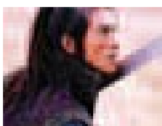
На каком моторе будет летать *Darkstar One* нам пока не говорят. Неизвестно даже, используется ли собственная разработка компании или чужой движок. На скриншотах все выглядит пристойно и современно. А вот интерфейс подозрительно напоминает экран управления кораблем из *Descent: Freespace*. К чему бы это?

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

ДЕМОНЫ ОСАЖДАЮТ PC



САГА



Впервые Саманоске столкнулся со злодеем Нобунагой в *Onimusha: Warlords*. Между прочим, Ода Нобунага – реально существовавший японский воин. Как и признанный мастер клинка Ягиу Дзюбей. От руки последнего Нобунага пал во второй части игры. В третьем эпизоде эстафету «Одолей Нобунагу» вновь принял Саманоске при поддержке своего французского коллеги Жака Блана.

По мнению западной игровой прессы, игра *Onimusha 3: Demon Siege* заслуженно получила высокую оценку. Поэтому новость о ее скором переносе на PC нас очень обрадовала.

История, рассказанная в двух первых частях ***Onimusha***, продолжается в третьей. Ода Нобунага, поверженный доблестным Дзюбеем в приквеле, восстает в качестве повелителя демонов. В 1582 году, в ходе осады храма Хоннудзи, где укрылся злодей, храбрый Саманоске Акети (знакомый нам по первой Onimusha) начинает схватку с самим Нобунагой. Через некоторое время Саманоске оказывается в Париже образца 2004 года, где французская армия отражает атаку монструозных созданий. В числе бойцов – офицер Жак Блан. Не успевает Жак удивиться появлению Саманоске, как он сам переносится на несколько веков назад – туда, где правит Нобунага. Что произошло, как связан со всем произошедшим ученый Гильденстерн, предстоит выяснить, как водится, нам.

Имиджевой фишкой игры является то, что одного из главных ее персонажей «сыграл» **Жан Рено** (Jean Reno). Пару ему составляет **Такеси Канесиро**.

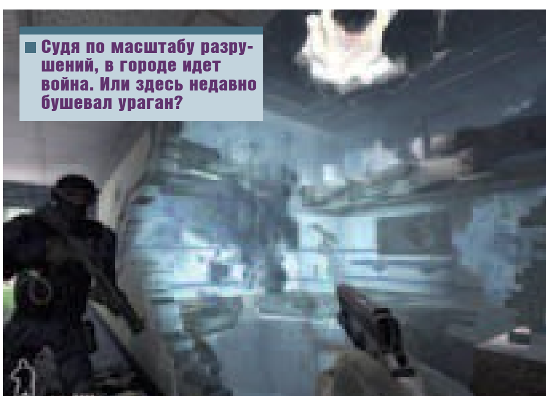
КРАСОТЫ

По традиции разработчики обещают подтянуть в PC-версии графику, а также увеличить количество монстров в кадре. Благо, возможности компьютера по-прежнему значительно превышают потенциал консолей. Другое дело, что графике PS2-версии даже по местным меркам выдающейся не назовешь, а ведь предполагаемые требования игры очень высоки!

Выход PC-версии Onimusha 3: Demon Siege назначен на декабрь 2005 года. Покуда консольная братия ждет ***Onimusha 4: Dawn of Dreams***, нам тоже будет чем заняться.

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

ИЗ «СТЕЧКИНА» ПО СТЕЧКОВУ



Судя по масштабу разрушений, в городе идет война. Или здесь недавно бушевал ураган?

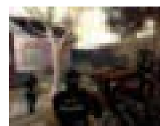
Не все двери еще выломаны, не все окна разбиты и не все бандиты арестованы. В компании Irrational Games уверены: элитному отряду полиции SWAT еще найдется работа. Над городом нависла угроза куда более серьезная, чем распоясавшиеся маньяки и насильники. Восточноевропейский мафиозный синдикат под началом товарища Стечкова угрожает мегаполису наркотическим бумом – дурь полноводной рекой выплескивается на улицы, отравляя жизнь добропорядочных граждан.

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate, в отличие от оригинала, имеет четкий детективный сюжет. Всего за семь миссий нам предстоит вычислить основные пути импорта психотропной дряни, выйти на организаторов грязного бизнеса (тот самый синдикат Стечкова) и повязать всю компанию. Разработчики со своей стороны готовы снабдить отряд самым современным оружием и оборудованием, в том числе теми его видами, что в ***SWAT 4*** замечены не были.

Правда, также пополнится и арсенал негодяев, которые в адд-оне еще и поумнеют. Если справиться с интеллектуальными мафиози при поддержке компьютерных напарников тебе не удастся, смело вызывай «живое» подкрепление. Однопользовательскую кампанию SWAT 4: The Stetchkov Syndicate можно проходить вдесятером! Игроки делятся на два взвода по пять человек, получая огромный простор для тактических маневров. Также они могут избрать командира, управляющего всеми десятью бойцами. Система голосового общения призвана облегчить координацию действий.

Судя по всему, Irrational Games отнеслась к созданию дополнения очень серьезно. Игра разрабатывается не по принципу «лишь бы было», а, что называется, с душой. Впрочем, от авторов ***System Shock II***, ***Tribes: Vengeance*** и ***Freedom Force*** другого мы не ожидали.

ВПЕРЕД!



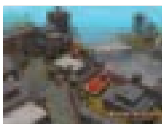
Приемы управления бойцами в однопользовательском режиме пополнятся так называемой «задержкой команд». Суть в следующем: получив приказы, американские ОМОНовцы не кинутся сломя голову их выполнять, а дождутся команды “Go!”, в смысле, «Пошли!». Это позволит максимально синхронизировать действия отряда.

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ

ВОЯЖ ДЛЯ ДВОИХ

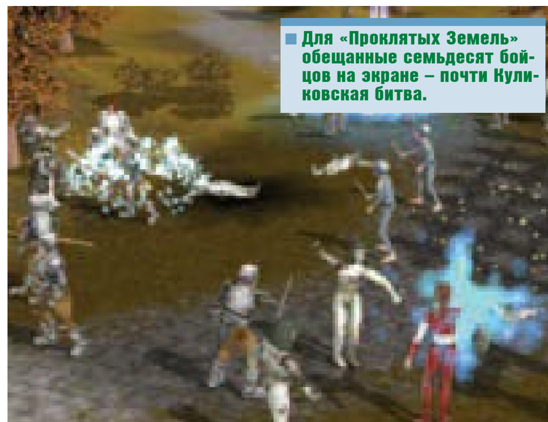
Просьбы, требования и слезные мольбы сотен тысяч фанатов дошли до компании Nival. После пятилетнего молчания отечественный игровой гигант анонсирует продолжение ***«Проклятых Земель»***. Пусть это еще не полноценный сиквел, а всего лишь дополнение, армия поклонников все равно будет носить ***«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале»*** на руках. Если разработчики не «забудут» о заявленных в пресс-релизе обещаниях, конечно же.**

ЛИФТЫ?



В пресс-релизе разработчики заявили о «новых средствах передвижения». У нас, как, наверняка, и у тебя, тут же потекли слюнки от мыслей о верховой езде, однако создатели игры пока причислили к транспорту лишь лифты. Увидим ли мы что-то более серьезное – не ясно, но надежда, как известно, умирает последней.

Главная скрипка в создании игры принадлежит уже не Nival Interactive, а московской студии **Matilda Entertainment**. «Матильдовцы» обещают представить на суд общественности огромный кусок волшебного мира Аллодов, который по размерам почти не уступает интерактивному пространству оригинала. Четыре острова, на которые еще не ступала нога игрока, встретят первооткрывателей ни на что не похожей архитектурой и неповторимой музыкой. Каждый аллод находится в отдельной климатической зоне, а потому располагает уникальной флорой и фауной.



Для «Проклятых Земель» обещанные семьдесят бойцов на экране – почти Куликовская битва.

Однопользовательская кампания состоит из ста двадцати миссий и включает три сюжетные ветки. Соответственно, концовок будет тоже три.

Несмотря на почтенный возраст игрового мотора, Matilda Entertainment обещает повысить детализацию, обновить спецэффекты и даже устроить несколько масштабных заварушек с участием до тридцати пяти бойцов с каждой стороны.

Потерявшиеся в Астрале непременно набредут на склады нового оружия, доспехов и заклинаний, а также встретят незнакомых монстров и нейтральных существ. Судя по всему, Matilda верно оценила величину ответственности и не намерена гневить фанатов. Да и Nival приглядывает за разработкой отеческим оком, так что для пессимизма нет причин. 

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

КУКИШ ДЛЯ BLIZZARD



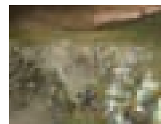
Перед битвой можно вызвать на дуэль вражеского чемпиона.

Посмотрим правде в глаза: хороших проектов по вселенной ***Warhammer*** – раз-два и обчелся. Из последнего на ум приходит разве что ***Warhammer 40000: Dawn of War*** и адд-он к нему ***Winter Assault*** (ищи обзор в этом номере). Остальные хиты отжили свое еще в прошлом веке. На сегодняшний день худо-бедно развивается лишь серия «сорокотысячников». **Ancient Battles** и **Fantasy Battles** игроделы обходят стороной: исторических игр хватает с избытком, а фэнтезийные лебезят перед старенькой ***Warcraft.*** Задать перцу зарвавшемуся пенсионеру грозится издательство **Namco Hometek.** Разработку ***Warhammer: Mark of Chaos*** доверили венгерской студии **Black Hole Games**. На ее счету уже есть симпатичная пустышка ***Armies of Exigo***. Но на этот раз задачка посложнее будет.

В мире Warhammer нет места сопливым перемириям. Вражескую морду здесь щупают регулярно и с удовольствием: в Mark of Chaos поссорятся и подерутся имперцы и воины хаоса. Узнав о заварушке, на помощь союзникам поспешат соответственно эльфы и крысолюди-скейвены. Кроме того, в окрестных поселениях слоняются без дела охочие до ристалищ наемники: орки, гоблины, вампиры, гномы, мертвяки и тролли. Впрочем, кампаний всего две – за «хороших» (имперцы и эльфы) и за «плохих» (хаос и скейвен).

На бумаге все расы чудо как хороши. Имперские юниты носят тяжелую броню и балуются простейшими заклинаниями. Высшие эльфы славятся своей организацией и боевой магией. Воины хаоса – крепыши, каких мало. Закованные в толстенную броню, они не знают страха. Скейвены живут под землей. О тактике и формациях крысы ничего не знают: нападают шумной гурьбой, но, понюхав пороху, тут же разбегаются. Баталии Mark of Chaos обещают впечатлить не только радужными эффектами, но и масштабами действа. Скрещивать пальцы не стоит. Подобные обещания в Black Hole Games выполняют на «ура». Игра поступит в продажу в следующем году, так что мы к ней еще вернемся. 

ФРОНТ



Привычных ресурсов и пеонов в *Warhammer: Mark of Chaos* не будет. Денежные махинации и строительство будут производиться в специальном тактическом режиме, который несколько отличается от аналогов из других игр. Пока ты сводишь дебет с кредитом и отряжаешь бойцов за очередным артефактом, враг не дремлет – он может напасть в любую минуту.

Ищи видео на диске!





Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Нет уж, туда я не пойду, там людей жарят.



Временной щит подходит и для ближнего боя.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Burut Creative Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront
ДАТА ВЫХОДА	Октябрь 2005 года

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА

ХАОС В АБСОЛЮТЕ



Расправившись с бета-версией *«Восточного фронта»*, я наконец-то смог перевести дух, оглядеться по сторонам и успокоить нервы. Руки еще дрожат, впечатлений выше крыши: глаза во время игры натурально разбегались, а мозг отказывался обрабатывать получаемую информацию. И, честно говоря, пока не могу сказать, что мне это нравится. Уж казалось бы, насколько велика была ставка на динамику происходящего в *Call of Duty*, но наши разработчики решили переплюнуть своих западных коллег.

Сорок минут безудержного хаоса, который здесь почему-то называется «геймплеем», показали, что для нормальной игры мало вываливать на игрока тонны спецэффектов и миллионы событий. Надо и меру знать – геймеры ведь не роботы какие-то. В противном случае игрок потеряет связь с происходящим в игре и забьется в угол, чтобы переждать беспредел, творящийся на уровнях.

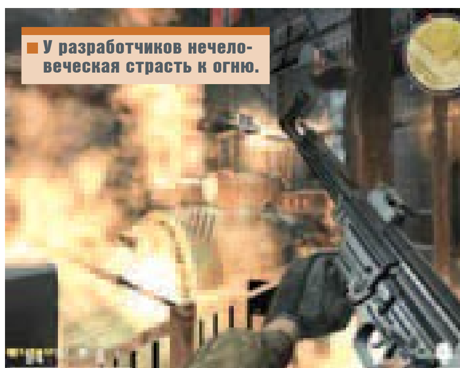
Фашистские ученые на «раз-два-три» воскрешают мертвецов и наделяют их сверхъестественными способностями

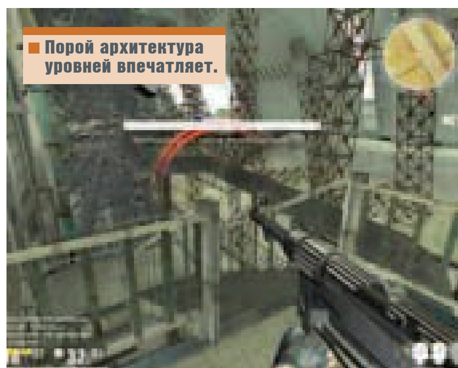
УБЕРЗОЛЬДАТЕН

Но начинается все чинно и спокойно – в клинике по выведению универсальных солдат Третьего Рейха. Изучив оккультно-научные ритуалы, ученые немецко-фашистской Германии на «раз-два-три» воскрешают мертвецов и наделяют их сверхъестественными способностями. Однако во всей процедуре есть одно слабое звено: уберзольдаты будут слушаться того человека, который первый отдал им приказ. Собственно, герою игры повезло, и вместо сумасшедшего ученого-садиста ему в начальники попалась симпатичная девушка из немецкого сопротивления, случайно оказавшаяся рядом после его чудесного оживления. Именно с ней и будет связана судьба главного персонажа, которому предстоит не на жизнь, а на смерть бороться со своими создателями.

КТО В КОГО ОТКУДА СТЕЛЯЕТ

В общем, на протяжении первой миссии мы неспешно выбираемся из госпиталя, привыкаем к управлению и дивимся удивительной способности создавать вокруг себя «временной щит», в котором залипают летящие в нас (и от нас тоже) пули. Более того, при достаточном заряде щита, собранные таким образом кусочки свинца можно послать в


У разработчиков нечеловеческая страсть к огню.


Порой архитектура уровней впечатляет.

сторону врагов, воинственно крича что-нибудь, вроде «кто ко мне с мечом придет, тот от меча и погибнет».
Интересная экскурсия закачивается уже во второй миссии, когда нам выдают отряд и отправляют штурмовать вражескую фабрику. Добро пожаловать в сумасшедший дом: над городом постоянно пролетают палящие из пулеметов истребители, вокруг что-то взрывается, нечеловечески меткие враги быстро истребляют наших союзников и заставляют нас укрыться за ближайшей баррикадой с двумя мыслями: «что происходит?» и «как в это играть?». Впрочем, скоро к подобной круговерти привыкаешь, начинаешь активнее использовать свои сверхспособности и игра становится хотя бы чуточку понятнее. Но быстро сменяющие друг друга персонажи, прущие ото всюду супостаты и постоянно взрывающиеся тут и там бочки с бензином (их на уровнях до неприличия много) держат в постоянном нервном напряжении. Все происходит в таком бешеном темпе, что попросту не успевает нас зацепить и дать нам шанс с головой окунуться в мир Восточного фронта.
Хотя в помещениях, конечно, немного спокойнее. Противники не лезут со всех четырех сторон, ты всегда можешь перевести дух, перезарядить оружие и подготовиться к ожидающим тебя в следующих комнатах боям. Вот тут «Восточный фронт» показывает себя с лучшей стороны: закрытые помещения проходятся «на ура». Сделать бы и уровни «на поверхности» такими же сбалансированными – цены бы игре не было. Впрочем, кто знает, что будет в финальной версии.

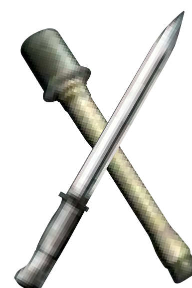
ФОНТАН? НЕ ФОНТАН?

К сожалению, по достоинству оценить графику Восточного фронта мы не смогли: «бета» оптимизирована пока слабовато, и, чтобы игра не тормозила, пришлось отключить ряд визуальных эффектов. Впрочем, даже без них картинка не вызывала обморока.
Потенциал у проекта неплохой. Разработчикам бы сбавить сумасшедший темп, сделать события более осмысленными, добавить глубины персонажам – и мы получили бы отличный мистический шутер на тему Второй мировой. Пока что перед нами – хаос в абсолюте, невероятный калейдоскоп событий, прямо не игра, а сплошная нарезка из спецэффектов. Надеемся, к релизу разработчики обеспечат нам приемлемый уровень динамики.

МУТОРНЫЙ ТИР



Не знаю, зачем потребовалось включать в игру эпизод с виртуальным тиром, качество которого, к тому же, оставляет желать лучшего. По ходу прохождения мы окажемся на подводной лодке, которую атакуют самолеты Люфтваффе. Погрузиться под воду нам не дают, так что приходится браться за пулеметы и отстреливать стальных пташек. Честно говоря, давно ничем более скучным и однообразным я не занимался.

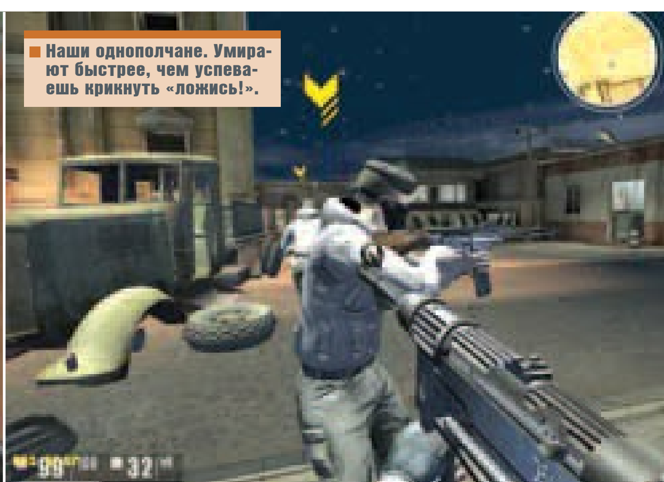


ПОЧТИ ЧТО RPG

Между прочим, в игре можно еще и повышать пару характеристик своего героя: здоровье и силу «временного щита». Причем сам процесс прокачки очень органично вписывается в геймплей *«Восточного фронта»*. Чтобы усилить персонажа, от игрока потребуется убить трех врагов подряд ножом или выстрелом в голову. Поверь мне, как только входишь во вкус, начинается настоящая охота за головами несчастных фрицев – чего не сделаешь ради своего героя!



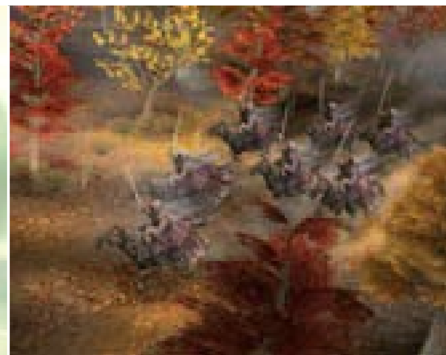

Наконец-то мы добрались до Секретных Лабораторий.


Наши однополчане. Умирают быстрее, чем успеваешь крикнуть «ложись!».

Ищи видео на диске!



Текст: Михаил Бузенков



Настала осень. Опали листья. Назгулы прискакали.



От Рохана Людям с Запада досталась конница, а от Гондора – архитектура.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	EA Los Angeles
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.eagames.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp
ДАТА ВЫХОДА	Начало 2006 года



THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

ЗА РУКУ С САУРОНОМ

Стратегия по кинолицензии – это химера. Есть в продаже, есть в прессе, но пощупать ее все равно нельзя. Даже если очень хочется, все равно нельзя. В лучшем случае разберешься в сюжете, насладишься картинкой, войдешь во вкус. Хвать, а баланса-то и нет. Но стоит такая химера все равно недешево.

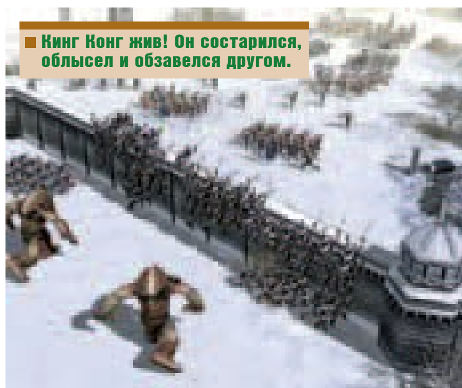
Фабриканты грез из Electronic Arts закупили права на издание игр по книжкам профессора Толкиена (J.R.R. Tolkien) и отныне правят миром. Правда, пока лишь миром Средиземья. По этому случаю предлагаю снять шляпы, каски и чепчики. Ничего личного, просто из вежливости.

The Battle for Middle-earth 2 **–** стратегия с особенным прошлым. Казенный сюжет, сквозные кампании, геймплей – и тот на ладан дышал. Но с прилавков уходила бойко. «Вау-эффект» обеспечили трехмерные слоники недетских размеров и Назгулы исключительно десятых уровней. О прилизанных рекламных роликах даже вспоминать не хочется. Чем порадует продолжение? Гигантами, которым тролли по колено, ездовыми пауками, гоблинами-сепаратистами и другими яркими образами из трилогии. Они ведь из трилогии?

Вместо крылатых червяков с ужасным голосом кольценосцы оседлают породистых скакунов

ТЕХ ЖЕ ЩЕЙ ПОГУЩЕ ВЛЕЙ

Минас Тирит лежит в руинах. Орки десятые сутки справляют похороны Братства. Вредных маленьких хоббитов усердно переваривает прожорливая Шелоб. Такой финал подразумевала «злобная» кампания из первой части. О победе сил добра поведают книги профессора или фильмы **Питера Джексона** (Peter Jackson). Но это не так интересно, потому что об этом нам толкуют практически с пеленок. А вот бесчинства армии Сарумана и его верного орка Лурца требовали продолжения. Взять хоть тот же Шир – остался целехонек и зелен. Но разработчики пошли иным путем. Оставив хоббичьи норы на десерт, армия Саурона отправится в Северные земли. В этих чудных краях живут и плодятся ненавистные эльфы и гномы. Их и придется искоренять вплоть до самых Серых Гаваней. Силы добра, в свою очередь, нанесут ответный удар по передовым отрядам гоблинов, орков, корсаров и троллей. Назгулы тоже не прочь поразмяться. Вместо крылатых червяков с ужасным голосом кольценосцы оседлают породистых скакунов. А как же кольцо? Разделавшись с основными кампаниями, ты сможешь вернуться на Юг в уютные подземелья Мории. Дальше по накатанной.


Кинг Конг жив! Он состарился, облысел и обзавелся другом.


Наземный особняк выглядит экзотично. Как правило, гномы предпочитают подгорные царства.

Новым расам быть! Лозунг запомнить, записать, а провокаторов – к ответу! Где же вы, товарищи дизайнеры, расы-то возьмете? У нас, простите, все ходы записаны и каждый гоблин на счету. А рас, тем временем, и впрямь прибавилось. Шесть новых против четырех старых. Гондор и Рохан объединили под знаменами Людей с Запада, Эльфов пинками и затрещинами выгнали в леса, где они и обособились. Появились Гномы. Что ни говори, а угрюмых коротышек чертовски не хватало. Гимли не в счет. Бедняга попал в дурную компанию, и от гнома в нем осталась разве что борода. Темные силы представлены Мордором, Изенгардом и вольными племенами Гоблинов.
А какая стихия у нас еще не охвачена боевыми действиями? Море. Теперь практически каждый может прибрать к рукам нейтральную верфь и заняться судостроением на погибель неприятелю. Корабли могут быть всесторонне улучшены – были бы средства да время. Ну а пользы от средств передвижения по морю уйма: ведь так приятно постреливать по вражескому городу из относительно безопасной бухты. Впрочем, морские битвы тоже будут – и еще какие!

ПЕСОЧНЫЕ ЗАМКИ И ЗЕЛЕНЫЕ СТУПНИ

Строительство башенок, казарм и свиноферм – непременный атрибут фэнтезийной RTS. Можно тысячу раз перемешать исходные элементы, забыть последовательность, но розовый пятак непременно захрюкает (дай бог, чтобы не из башни). Вот и дизайнеры EA придумали фиксированные стройплощадки, а теперь думают, что же теперь делать. Решили двигать крепостные стены по всем направлениям и с полной свободой. Люди с Запада, развитого и прогрессивного, смогут строить настоящие замки с катапультами, смоляными растворами и потайными лазейками. А у несчастных Гоблинов не то что стен – калиток в хатах нет. Они и не нужны. Пауки ручные – не разбегутся, а осадные орудия в паре с гигантами пробьют любую оборону. Баланс обещали наладить, тактические схемы и формации – придумать, проверить и внедрить. Верим. Но успеют ли? Полгода – для стратегий не срок, а EA опаздывать не любит. Все-таки пунктуальность – не самое лучшее качество обладателей кинолицензий.

ДЛЯ САМЫХ СМОТРЯЩИХ


Первая часть могла быть сколь угодно «народной», но выглядела она отлично. Серьезно доработанный движок *C&C: Generals* показал себя с самой выгодной стороны. Но, оказывается, потенциал у генеральского «мотора» все еще не раскрыт до конца. Посмотри на скриншоты: модели стали «глаже», пиксельные шейдеры больше не сидят без дела. Да что там… только глянь на эту воду!

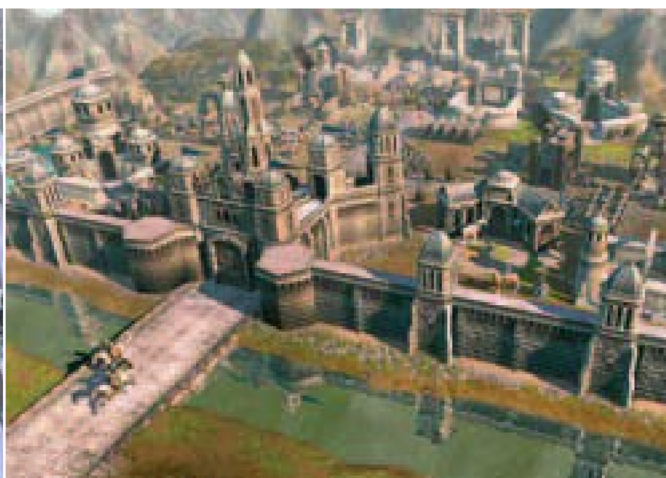


Я ВОДЯНОЙ

Балрог, безусловно, крут. Но есть в Средиземье создание и пострашнее. Уж мордой оно точно не вышло. Приглашенная звезда – Страж Мории – не прочь покинуть свое болото и ввязаться в свару на далеком Севере. Щупальца осминога-переростка душат до восьми противников разом, что делает его незаменимым в массовых схватках. Увы, по земле Страж не ползает и даже колобком не катится. Стоит отвести войска подальше, и монстр не доставит особенных хлопот.

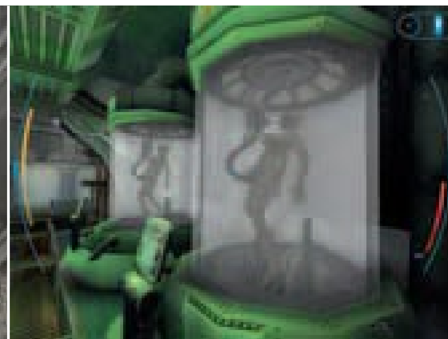



Отличное место для рыбалки. Главное – Стража не выловить.





Текст: Иван “Tordosss” Закалинский



От таких скриншотов становится как-то не по себе, правда, дорогой друг?



Немало противников предпочитает щеголять в противогазах.

ЖАНР ИГРЫ	First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Game Factory Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Secret Sign
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2005 года

RAT HUNTER

ОНИ КАК ПРЫГНУТ!



Просто шутер. Просто беготня по коридорам с отстрелом всего, что попадается на пути. Когда просто хочется отдохнуть. Разработчики *Rat Hunter* не ставили перед собой цель сделать шедевр. Они честно говорят, что их игра не претендует на высокие почести. Поэтому строго относиться к ней, честно говоря, не хочется. Да, эта разработка во многом проигрывает западным проектам. Да, большие тиражи ее не ожидают. Но своего покупателя она найдет.

Перед нами – почти бессюжетная стрелялка с довольно примитивной графикой и элементарным игровым процессом. Отключи мозг, вцепись в мышку и вперед – истреблять крыс.

НЕ СОВСЕМ КРЫС

Несмотря на то что разработчики не хотят заставлять игрока слишком усердно следовать сюжету, история у Rat Hunter все равно присутствует. Как обычно, далекое будущее – человечество вовсю осваивает Галактику. На одной из колонизированных планет ни с того ни с сего начинаются таинственные проблемы, которые заботят всех выходцев с матушки-Земли. Чтобы понять суть произошедшего и заодно нарубить денег на сенсационном репортаже, один из земных журналистов нанимается на эту планету крысоловом. Само собой, зловредных грызунов ему истреблять почти не доведется – очень скоро его внимания захотят твари покрупнее, и тогда уже мышеловкой не обойдешься.

Основную интригу сценария раскрывать не хочется, благо разработчики неплохо поработали над сюжетом. Да и тебе будет интереснее изучать его самому. Подается история в виде разного рода записок и дневников жителей планеты, читать которые тебя никто, конечно же, не заставит. В целом, стоит ожидать истории в духе фильма «Вспомнить все» – оригинальные открытия и изгибы сценарной линии только усиливают это сравнение.

МАЧИ!!!

Поскольку проект позиционируется как классический «убей-их-всех», основное внимание в нем уделяется непосредственно экшену, безо всяких там головоломок или задач по поиску ключей. Достал пушку – и вперед! Монстров на здешних уровнях будет не то

Монстров на здешних уровнях будет не то чтобы очень много, но и дуэлей один на один тоже не жди





чтобы очень много, но и дуэлей один на один тоже не жди. Четыре-пять врагов сразу – это, пожалуй, наиболее часто встречающаяся ситуация. Интеллектом эти ребята блистать и не думают – они просто стараются максимально быстро убить тебя. Да и внешний вид большинства здешних монстров заставляет игрока сомневаться в их умственных способностях. Мелкие, но жутко быстрые паучки, покрытые хитином двуногие твари без рук, но зато с большой пастью; здоровенные роботы, швыряющиеся плазмой, – все они явно не любят людей и действуют, подчиняясь инстинктам или программам. Кстати, стоит отметить их поразительную меткость: если от летящих зарядов плазмы увернуться можно, то от раскаленных кусочков свинца – практически нет. А кто сказал, что будет легко?

Арсенал в игре вполне стандартный. Слабенькая «единичка», стреляющая одиночными, автомат послабее, автомат посильнее, дробовик, ракетница, плазменное ружье и снайперская винтовка. Плюс еще есть гранаты двух видов – для живой материи и, соответственно, для роботов. Пока что из всех видов оружия лично мне больше всего приглянулось плазменное ружье, с большой скоростью гонящее во врагов сгустки энергии, и ракетница, красиво раскидывающая глупых монстров по всему уровню. И напротив, штурмовая винтовка вызвала недоумение – ее боекомплект кончается настолько быстро, что ты и опомниться не успеваешь. Да и серьезные разрушения нанести не получается. Хочется думать, что в этом виноват неотлаженный еще внутриигровой баланс, и к релизу разработчики этот недостаток исправят.

КАЗЕМАТЫ

К сожалению, здешние уровни должного впечатления не производят. Преимущественно серые цвета, постоянное преобладание закрытых пространств над открытыми и достаточно однообразные коридоры оставляют желать лучшего. Хотя в то же время иногда попадаются действительно интересные и красивые участки, на которые приятно посмотреть. Неоднозначные здесь уровни, что и говорить.

Зато по поводу игрового процесса вопросов не возникает. Все, что мы делаем, так это мечемся как умалишенные вокруг врагов,

ЧЕТЫРЕ КОЛЕСА



А еще разработчики планируют включить в игру увеселительный заезд по поверхности планеты на небольшом багги, оснащенном парой ракетниц. В показанной нам версии ни врагов, ни объектов на уровне «на колесах» не было, но оценить мягкость управления и хорошо проработанное поведение машины мы все-таки смогли.

ИНТЕРАКТИВНО

Довольно высокий уровень интерактивности позволяет игроку взять любой предмет на уровне и швырнуть его в монстра. Причем, чем тяжелее объект, тем больше повреждений получит твоя жертва. Наиболее эффективно кидать во врагов баллоны с горючим газом и бочки со взрывоопасной гадостью – огненный фейерверк пополам с кровью попавшего под раздачу несчастного гарантирован. Кстати, хватать можно и самих монстров, хотя стрелять по тебе они при этом не перестанут.





Ошметки тел можно было бы нарисовать и получше.

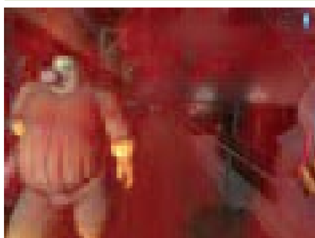




■ А вот и те самые стекла.



ОЗВЕРИН



■ Здоровье в *Rat Hunter* прибавляется за счет пилюлек со специальным веществом, на котором прочно увязан сюжет игры. Рассказывать тебе пока о нем не будем, разве что сообщим одну важную деталь: сожрав несколько пилюлек, главный герой наливается силой, но при этом начинает смотреть на мир через совершенно сумасшедший цветовой фильтр.

закатывая в них обойму за обоймой и стараясь не получить слишком уж большие повреждения. Пока что, из-за неокончательно установленного и отлаженного баланса, игровой процесс выглядит не так бодро и динамично, как мог бы. Впрочем, это наверняка дело времени. Уже сейчас в Rat Hunter можно весело гонять по уровням монстров, с удовольствием разглядывая траектории их затяжных полетов от разорвавшегося под ногами снаряда из ракетницы.

БЛЕСК И НИЩЕТА

Ты, конечно, уже посмотрел на скриншоты. Наверняка начал плеваться – мол, «что за графика?!». Да, полигонов в кадре немного. Да, детализация моделей хромает. Текстуры тоже не блещут особой четкостью и красочностью. Но у движка, к счастью, есть и сильные стороны. К примеру, пиксельные шейдеры. Стекла, без сомнения, удались: их явно варили пьяные стеклодувы, из-за чего объекты за ними симпатично преломляются и искажаются. Не отстает от стекол и марево, которое поднимается над раскаленными объектами, – выглядит на самом деле естественно и впечатляюще. К движку прикручена и продвинутая физика – это, конечно, не Havok, но тоже неплохо. К тому же, разработчики не дают долго смотреть на причудливые выкрутасы упавших трупов: атмосфера планеты в считанные секунды растворяет мертвые тела.

В целом, графика не дотягивает до уровня мировых стандартов, но назвать ее откровенным отстоем язык не поворачивается.

И так, пожалуй, со всей игрой. Звезд с небане хватает , но кого-то обязательно заинтересует. Ей бы выйти в период дефицита хороших шутеров, и она точно привлекла бы к себе жаждущих кровавого экшена игроков. А так получится еще один отечественный шутер. Простой и без особенных претензий.

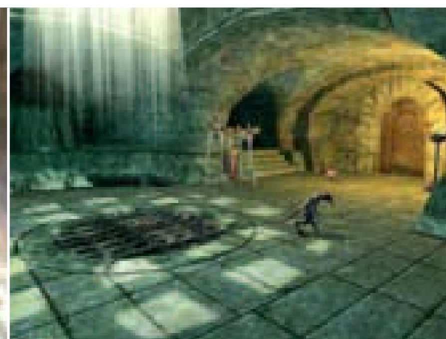
Крыс игроку истреблять почти не доведется – очень скоро его внимания захотят твари покрупнее







Текст: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович



Понурый ссутулившийся кобольд – даже жалко такого несчастного зверька убивать.



Кто бы этот монстр ни был, но нас он видеть явно не рад.

ЖАНР ИГРЫ	Massive Multiplayer On-Line Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Turbine Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Неограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.ddo.com
ДАТА ВЫХОДА	I квартал 2006

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

ДРАКОНОВ НЕ СПАСУТ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Правильной дорогой идут товарищи-турбинщики! Заработав авторитет хороших MMORPG-разработчиков на дилогии *Asheron's Call*, компания Turbine Entertainment добилась права на создание проектов, действие которых происходит в антураже самых популярных фэнтезийных вселенных – Lords of the Rings и Dungeons & Dragons. Сегодня речь пойдет как раз о «подземельно-драконовской» тематике, на основе которой разрабатывается многообещающий проект *Dungeons & Dragons Online*.

Впервые настольная система D&D находит полноценное онлайновое воплощение. Мы, конечно же, помним о ***Neverwinter Nights***, однако ж это совсем не MMORPG. Просто в NWN наличествовал великолепный режим мультиплеера, и ставка делалась именно на него. При этом «массовостью» там и не пахло. Почти два года назад турбинщики пообещали, что поклонники классической настольной игры смогут проверить свои навыки и знания среди тысяч себе подобных. «Строгое соблюдение правил последней редакции D&D в онлайновой игре? Почему бы и нет – и будет вам счастье» – подобные заявления пресс-службы Turbine Entertainment сразу же вызвали животрепещущий интерес у ролевиков старой закалки и скептические улыбки у многих журналистов. Еще бы – воплощение сложной походовой системы в жанровых рамках обычной (на первый взгляд) MMORPG показалось авантюрой чистой воды.

Самое главное отличие DDO от других MMORPG (да и RPG тоже) кроется в системе получения опыта

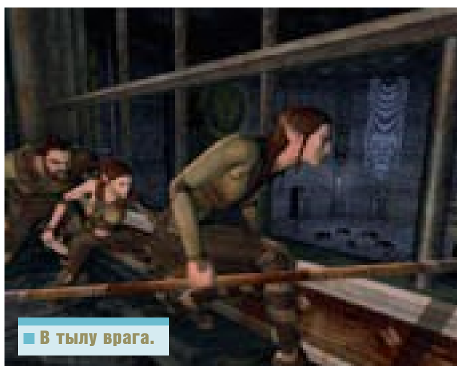
ХРОНИКИ ЭББЕРОНА

Действие игры будет разворачиваться на континенте Xen'drix мира Эберрон – нового сеттинга Dungeons & Dragons. Упомянутое же в название слово "Stormreach" есть ни что иное, как главный город этого мира.

При генерации персонажа игроку не придется выбирать свою «родину», поскольку в DDO будет только один мегаполис. Отсутствие прочих крупных населенных пунктов обещают компенсировать огромным количеством разнообразнейших локаций.

Рас будет всего пять: люди, эльфы, дварфы, полурослики и известные только D&D'шникам warforged – железные големы. Последний персонаж показался нам наиболее инте-


Надо понимать, это центральный рынок города Stormreach.


В тылу врага.

ресным, поскольку он обладает интересными особенностями «живой конструкции»: его нельзя отравить, ему не нужно спать, но в то же время его запас здоровья не восстанавливается со временем, а обыкновенные health potions не оказывают на него никакого эффекта. Раз конструкция – значит, тебя должны чинить, и точка. Наверняка игра за warforged будет самым сложным в освоении.
Как и в любом другом D&D-проекте после выбора расы следует определиться с мировоззрением и классом (варвар, бард, священник, воин, паладин, рейнджер, вор, колдун и волшебник). Остальные «специализации» (например, друид и монах) разработчики пообещали добавить в последующих дополнениях. Можно будет создать и мультиклассового персонажа – пока что речь идет о совмещении трех или четырех «профессий».

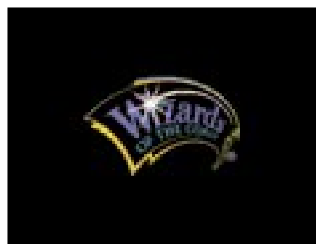
В НАШЕМ ДЕЛЕ ВСЕ ВАЖНЫ

Выбор специализации будет иметь действительно огромное значение. Например, особую значимость приобретут редко вспоминаемые в MMORPG воры. Подземелья будут буквально нашпигованы ловушками, секретными дверями и запертыми сундуками – без прокачанного воришки команде придется очень туго.
Священники также чрезвычайно важны, поскольку они могут возвращать на поле боя как «отключившихся» братьев по оружию, так и погибших (как и в серии **Might & Magic** персонаж может просто потерять сознание или же умереть).
Кстати, о партиях персонажей. Никакая D&D-игра просто немыслима без них. DDO делается как раз с упором на командные сражения, однако никакого PvP не предвидится. Строго PvE (Player versus Environment).

ДЕЛЕЖ

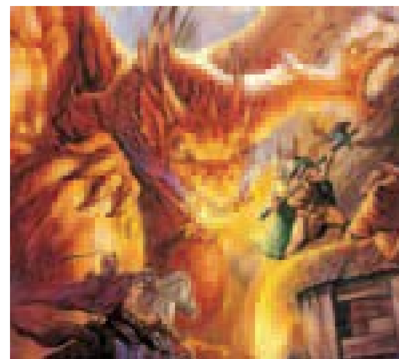
Самое главное отличие DDO от других MMORPG (да и RPG тоже) кроется в системе получения опыта. За убийство монстров ты не заработаешь ни одного очка экспы, раздача слонов осуществляется только в случае успешного завершения квеста. Заданий будет великое множество, и разработчики обещают сделать их максимально разнообразными. В большинстве квестов помимо главной цели будет еще и несколько второстепенных. Также будет учитываться «чистота» выполнения поставленной задачи. Звучит интересно. С одной стороны, мы наконец-та-

ЗНАКОМСТВО С D&D



Если ты совсем не знаком с *Dungeons & Dragons* или плохо знаешь систему – не беда, это легко исправить. На официальном сайте производителя всей D&D-продукции Wizards of the Coast (www.wizards.com) можно отыскать практически любую полезную информацию: начиная со свода правил и заканчивая словарем спецтерминов.

D&D НА PC

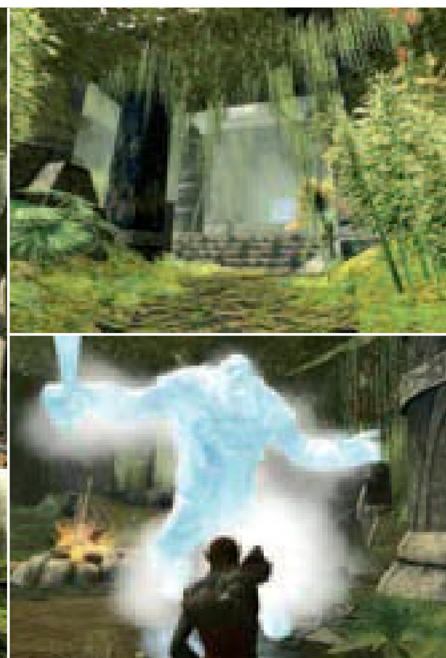


Dungeons & Dragons – очень популярная фэнтезийная система, горячо почитаемая многими разработчиками компьютерных игр. Мы не будем сейчас перечислять весь список D&D-образных проектов, вспомним только самые громкие релизы последних семи лет:
- ***Baldur's Gate 1/2, Icewind Dale, Planescape: Torment – AD&D*** (официальное название второй редакции правил);
- ***Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, Icewind Dale 2, Neverwinter Nights –*** D&D 3rd Edition;
- ***Temple of Elemental Evil: Greyhawk –*** D&D 3.5 Edition.


Поселковая дискотека в клубе имени Джорджа Ромеро.


Ау-у-у-у, есть тут кто живой?!


С такой секирой размер не имеет абсолютно никакого значения...





ки избавимся от тупого и однообразного фарминга (целенаправленный процесс убийства монстров ради получения нового уровня). А с другой... Я уже представляю, как к партиям будут присоединяться армии халявщиков.

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ

Турбинщики обещают представить на суд общественности невиданную доселе в MMORPG интерактивность. Советую обратить внимание на видеоролики из игры, где во всей красе демонстрируется множество нехарактерных для жанра фишек. Чего только стоит тушение факелов водяными стрелами а-ля ***Thief***, картинные прыжки героев через препятствия, наличие множества рычагов и переключателей. Можно надеяться на действительно интересные приключения.

DDO однозначно ждет успех, даже если к релизу от Dungeons & Dragons в игре останется лишь название

ТОЧИТЕ ВАШИ МЫШКИ!

Система боя DDO – отдельная песня. Если в большинстве MMORPG достаточно просто указать на противника и смотреть на «автобой», то здесь придется подключить свои навыки игры в экшены. От ударов можно уклоняться, противника реально сбить с ног точным выпадом, а уже упомянутый выше по тексту вор способен одним ловким движением укокошить врага со спины. Тем не менее, «автобой» тоже будет, но по эффективности он не сравнится с полностью подконтрольным игроку сражением.

ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ?

Скорее всего, никакого «строгого соблюдения правил последней редакции» не предвидится, ведь в полной мере это возможно реализовать лишь в настолке. Тем не менее, DDO однозначно ждет успех, даже если к релизу от Dungeons & Dragons в игре останется лишь название (что маловероятно). Громкая лицензия, современная симпатичная графика, несколько занятных геймплейных фишек – что еще нужно для успеха?


В мире D&D даже монстры нуждаются в отдыхе.


Партия отмечает успешное завершение тяжелого рейда.



Текст: Илья Зибирев



Вот так оружие попадает в руки школьников.



А на этих машинах нам уже не покататься...

ЖАНР ИГРЫ	
Arcade	
ИЗДАТЕЛЬ	
Не объявлен	
РАЗРАБОТЧИК	
Artificial Studios	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
До четырех	
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.monster-madness.com	
ДАТА ВЫХОДА	
I квартал 2006 года	

MONSTER MADNESS

ДЕТИ ПРОТИВ ЗЛА

Слава *Crimsonland, Gauntlet* и Джорджа Ромеро (George A. Romero) явно не дает покоя сотрудникам компании Artificial. В Crimsonland были орды тупых зомби? Сделаем больше, сделаем красивее! В Gauntlet можно было играть вчетвером? Так и у нас можно! Да еще как! В последнем фильме Ромеро идиотизм сюжета переходит все границы? Ничего, мы и их пересечем!

Monster Madness обещает стать лучшей игрой о зомби. Верим! Подобным образом с мертвяками уже лет десять не боролись на PC. Нам ведь надоели герои с квадратной челюстью и стеклянным взглядом? Уже оскомину набили!

В Monster Madness бороться с силами Ада будут четверо юнцов. Ребята решили устроить вечеринку, пока родители в отъезде. И тут – о ужас! – город атаковали зомби. Свежо! Чего, впрочем, не скажешь о самих зомби – воняют-с. Именно поэтому тинейджеры осерчали на мертвяков, схватили первое попавшееся в руки оружие и пошли переламывать и без того хлипкие кости. А потом появятся еще и вампиры, и инопланетяне, и злые роботы...

ЛУЧШЕ ВСЕХ

Ты спросишь: «Дружище, а чего ты вообще тут так раскричался? На картинках-то тот же Crimsonland, разве что красивее».

Во-первых, «красивее» – неподходящее слово. Monster Madness, в отличие от убогих предков, полностью трехмерна, а анимация ее чудо как хороша. Кроме того, художникам из Artificial таланта не занимать – нарисовано все просто блестяще.

Во-вторых, главное достоинство игры – возможность групповых посиделок. Нет, это не то, о чем ты подумал. Мы просто можем истреблять нечисть одной небольшой и дружной командой – до четырех бойцов одновременно. За одним компьютером или по интернету. Не зря ведь я упомянул Gauntlet. Главное – заготовить пару ящиков пива, и – вперед.

Из прочих обещанных достоинств – действительно ураганный геймплей, а также наличие родительского автотранспорта, который мальцы будут использовать по прямому назначению – давить всех. Ну и место действия: вместо абстрактной пустыни – роскошно нарисованные городские кварталы.

Задать жару злобным тварям ты сможешь в начале следующего года.



ОНИ ПОВСЮДУ



Зомби – популярные герои фильмов, книг, компьютерных и настольных игр. Бедолаги склонны к депрессии – их не понимают живые «предки», они подвергаются постоянным гонениям и живут в страхе. Питаются всем, что движется, очень любят терроризировать узурпаторов-людей.

Ищи видео на диске!

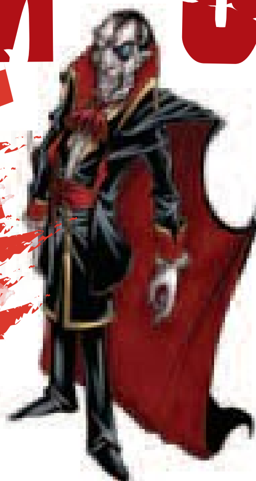


Monster Madness, в отличие от убогих предков, полностью трехмерна и прекрасно анимирована

КРАТКИЙ ОПРЕДЕЛ



БАНШИ
Это злобное существо в прошлом явно было стервозной дамочкой, которые всегда и везде скандалят, терроризируют мужей и закатывают истерики в магазинах. В своем же нынешнем жалком виде может разве что занудно стонать и жаловаться на козлов-мужиков.



ДРАКУЛА
Импортный товар. Пряником из зловещей Трансильвании в Америку прибыл кумир готов и любимчик Абрахама Стокера. Одевается стильно, но очень уж старомодно. По слухам, не прочь отведать человечьей кровушки и пошалить, приняв обличье летучей мыши.



БИГФУТ (ЙЕТИ)
Богомерзкая обезьяна, являющая собой живое подтверждение дарвиновской теории (а потому отвратительна вдвойне). Страшно сверкает глазами и разгоняет зевак тошнотворным запахом изо рта и здоровенными ботинками New Rock семидесятого размера.



ПИРОМАНЬЯК
Этот парень вел экстремальный образ жизни и, даже став нежитью, никак не может успокоиться. Обладает взрывным характером и десятком кило тротила в карманах. Берегись! Если он разозлится – быть беде. Как минимум, в радиусе двухсот квадратных метров.



БОБ
Знакомьтесь, это – Боб. Поприветствуем Боба. У Боба серьезные проблемы: он зомби и отменно владеет тайными ритуалами Вуду, поэтому его не любят девушки, да и люди, в общем, не очень симпатизируют. И выглядит Боб, скажем прямо, омерзительно.



ВОНЮЧКА
Вонючка – не грязнуля. Просто у него такой мерзкий характер, что другого имени ему никак не подберешь. Посуди сам: носит мешковатый балахон, называет себя посланником смерти, машет тупой ржавой косой и постоянно ноет и жалуется на жизнь. Отвратительный тип.



НАЧАЛЬНИК ДЕМОНОВ
Даже у таких придурков, как демоны, есть начальство. Вот этот экземпляр явно выслужился, убив больше всего людей. В награду получил крылья, длинный хвост и дополнительную пару рогов. Чрезвычайно опасен в гневе.



БЕСЕНОК
На подмогу демонам прямиком из глубин Ада были выписаны бесята. И если демоны - просто психи, то бесята - ребята еще и буйные. Скачут как макаки, плюются огнем, не уважают старших. Молодежь нонче пошла...

ИТЕЛЬ МОНСТРОВ



ДЕМОН
Мы всегда знали, что демоны – ребята не в себе. Посмотрите в глаза хотя бы этому экземпляру! С таким выражением лица можно лишь глупо скакать по улицам и убивать все живое. Впрочем, именно этим демоны и занимаются.



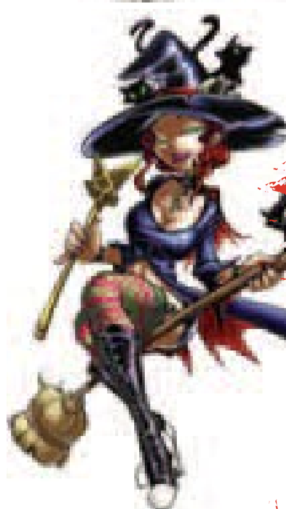
ЗЛОЙ РОБОТ
С младых ногтей телевидение учит нас: дети, роботы опасны, в один прекрасный момент они взбунтуются против своих создателей и всем нам придется туго! Так и есть – местные роботы сошли с ума и решили убить всех людей. Осторожно: они бронированы и бесстрашны, как и полагается роботам.



ОБОРОТЕНЬ
Если бы я каждое полнолуние превращался в немытую бесноватую псину, то, боюсь, окружающие не порадовались. Грустит этот оборотень. Ему не везло по жизни, и от этого страдает все население города.



ГРЕМЛИН
Гремлины – известные любители механики. Их хлебом не корми – дай что-нибудь починить. А если чинить нечего, то они сначала разломают, а потом отремонтируют. Все машины в городе они уже сломали и починили. А теперь дело за людьми...



ВЕДЬМОЧКА
Не все злодеи одинаково мерзки. Эта ведьмочка мила и обаятельна – пока не попытается превратить тебя в жабу или сотворить другие пакости. Летает на метле. Маневренна и неустрашима. Глупо хихикает.



СТАРУШЕНЦИЯ
Старушки – загадка для науки. Никто не знает, что движет ими, но общеизвестно, что в одной среднестатистической старушке энергии больше, чем в двух тяжелоатлетах. Никто не знает, живы ли еще местные бабки, но к ним лучше не приближаться – разорвут на части.



ВАМПИРЕССА
Местные готы прознали о дружественном визите графа Дракулы и решили не ударить лицом в грязь. Данный экземпляр – яркий пример того, что могут сделать с подростком фильм «Интервью с Вампиром», дешевое пиво и плохая компания.



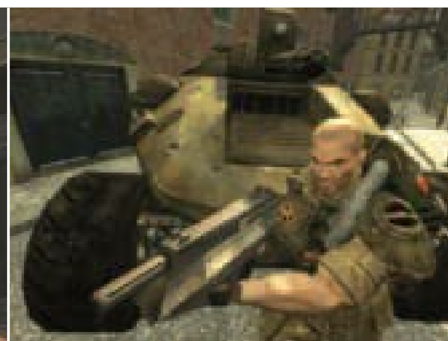
ЗОМБИ
А это – зомби. Просто зомби. Никто их не жалует. Бедолаг обижают, расстреливают из всех видов огнестрельного и другого оружия. Их рубят на части, взрывают, жгут, пилят бензопилами... Неудивительно, что они наконец-то взбунтовались и решили отомстить человечеству.



МАРСИАНИН
Ученые давно доказали, что на Марсе нет жизни. Пока их коллеги-оппоненты оспаривают это утверждение, местные марсиане сеют на Земле смерть и разрушение. Зачем они это делают? У них такое хобби.



Текст: Роман “ShaD” Епишин



Технику можно будет покупать. А вот насчет насильственной экспроприации ничего неизвестно.



Уж не BFG ли так резво размахивают богатыри?

ЖАНР ИГРЫ	Massive Multiplayer Online First-Person Shooter / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Webzen
РАЗРАБОТЧИК	Webzen H-Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.webzengames.com
ДАТА ВЫХОДА	III квартал 2006 года

HUXLEY

КОРЕЙСКАЯ СЕЛЕКЦИЯ

Многопользовательские сетевые экшены до сих пор появляются очень редко. Куда ни плюнь, везде одни MMORPG, а вот MMOFPS – дефицит. Но все же *Huxley* никак нельзя назвать первопроходцем. До этой игры был как минимум *PlanetSide*. Однако детище компании Webzen будет совсем другим.

НОВЫЙ МИР

Перед нами постапокалиптический мир будущего – цивилизация сгорела в атомном огне. Разрушительная война прошлась по всем континентам, изменила облик планеты, породила целую серию катаклизмов и расколола человечество. Неконтролируемые мутации привели к появлению новой расы Альтернативов (Alternatives). Дети ядерного ада объявили новый мир своим, и началась другая война – борьба Сапиенсов (Sapiens) и Альтернативов. Масла в огонь подлило появление Лунарита, практически неисчерпаемого источника энергии, открытого уже после ядерного апокалипсиса ученым по фамилии Хаксли.

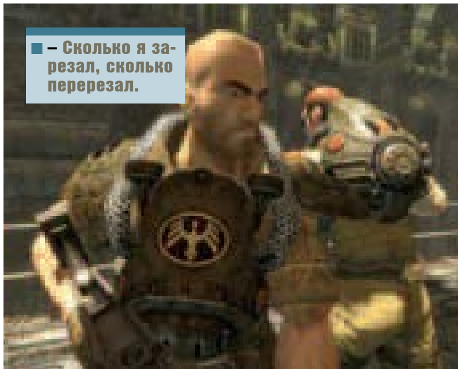


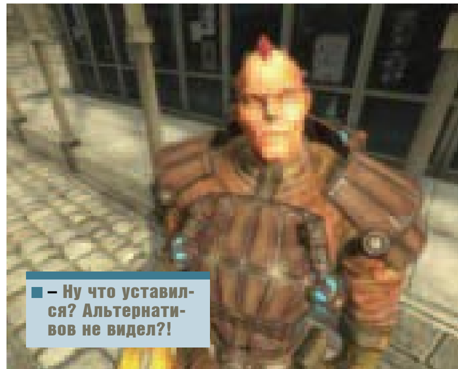
Поступки любого героя влияют не только на его судьбу, но также и на состояние всей расы

Все это не просто выдумки сценариста. Huxley имеет под собой прочный литературный фундамент – роман ***Олдоса Хаксли*** (Aldous Huxley) “Brave New World”, который вышел еще в 1932-ом году.

ПЕРЕОЦЕНКА ЦЕННОСТЕЙ

Мир, придуманный талантливым фантастом более полувека назад, «обретет» реальные черты (речь идет, естественно, о виртуальном воплощении) благодаря новейшим графическим технологиям. Huxley создается на базе *Unreal Engine 3* и принадлежит к «новому» поколению экшенов. Если сегодня вершиной красоты и реализма считаются ***Half-Life 2*** и ***Doom III***, то с выходом первой игры на новом движке от **Epic** стандарты вновь изменятся.
Кроме реалистичной физики, заоблачной детализации и навороченных спецэффектов, Unreal Engine 3 предлагает нам огромные открытые пространства с превеликим множеством объектов на них. Крупномасштабные баталии станут неотъемлемой частью игрового процесса Huxley. Нам обещают сражения с участием нескольких сотен бойцов одновременно (сервера смогут «вместить» от трех до пяти тысяч пользователей), причем нестройные ряды живых игроков будут разбавлены хладнокровными головорезами под управлением AI. И горе тем, кто посчитает их за пушечное мясо. Разработчики уверены, что


– Сколько я зарезал, сколько перерезал.


– Ну что уставился? Альтернативов не видел?!

создали едва ли не лучший искусственный интеллект на сегодняшний день.

MMOFPSRPG-КОКТЕЙЛЬ

Huxley – это не разросшийся до гигантских размеров deathmatch. Игровую механику Webzen позаимствовала у многопользовательских RPG. Островками мирной жизни и относительной безопасности в постапокалиптическом мире являются крупные города. Дизайном уцелевшие мегаполисы напоминают легендарный City 17, вот только жизнь в них бурлит куда активнее. В городах кипит торговля, продается и покупается буквально все: от оружия и транспорта до целых зданий! Вынужден расстроить любителей пеших прогулок – размер мегаполисов такой огромный, что бродить по ним без «колес» придется очень долго. Есть стимул копить «зелень» на тачку. Изначально виртуальные бойцы – полнейшие «чайники», а вождение – одно из многих умений, которые будет осваивать игрок, приобретая опыт в бесконечных схватках. Впрочем, граждане, которые еще не обустроились, смогут воспользоваться общественным транспортом.

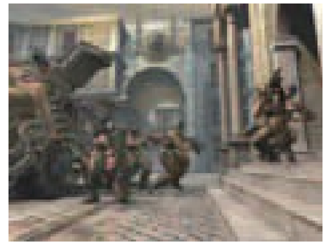
Будут в игре и квесты. Конкретные примеры возможных заданий разработчики пока не приводят, зато уверяют, что успешное выполнение миссий позволит проникнуть в мрачный лабиринт закулисных интриг сильных мира сего (точнее, того). Квесты будут периодически обновляться, так что есть основания ожидать настоящий остросюжетный детектив.

Действия каждого игрока отслеживаются и скрупулезно фиксируются. Благодаря такой практике поступки героя сказываются не только на его судьбе и положении в мире, но также на состоянии всей расы, к которой он принадлежит. Webzen уверенно идет к поставленной цели – максимально оживить виртуальную вселенную.

ПАМЯТИ МИЧУРИНА И.В.

Разработчики задумали скрестить сетевой экшен с многопользовательской ролевой игрой. Стремление, безусловно, похвальное, хотя и очень рискованное. Даже если закрыть глаза на исключительно игровые трудности, остаются еще и технические вопросы, например, обеспечение стабильной работы серверов. Хотя нам кажется, что все у Webzen получится. В конце концов, компания корейская. А корейцы на ММО-играх собаку съели! Пардон за каламбур...

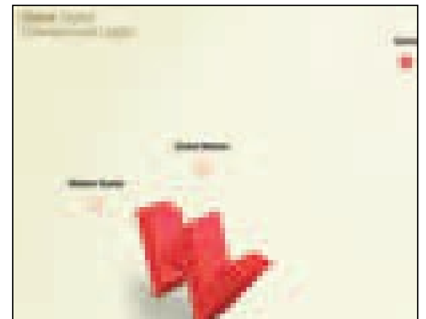
ДУМАЙ ГОЛОВОЙ


Студия балансирует игровой процесс таким образом, чтобы у нас были задействованы не только и не столько спинномозговые рефлексы, сколько голова. Эффективно орудовать в Huxley сможет лишь слаженная команда, которая опирается на серьезную тактику и стратегию.

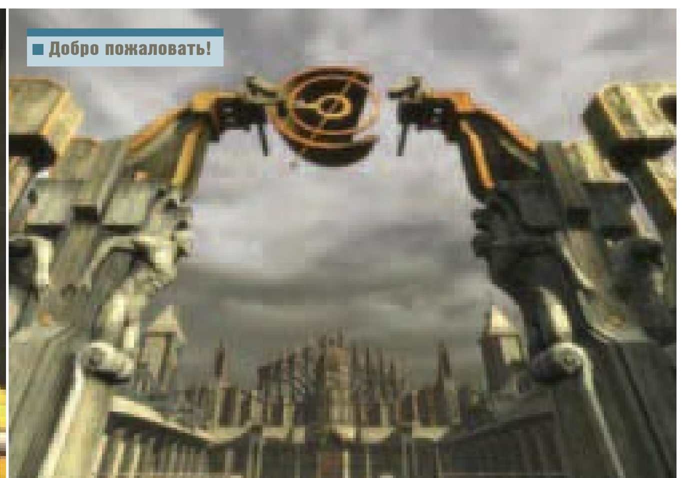


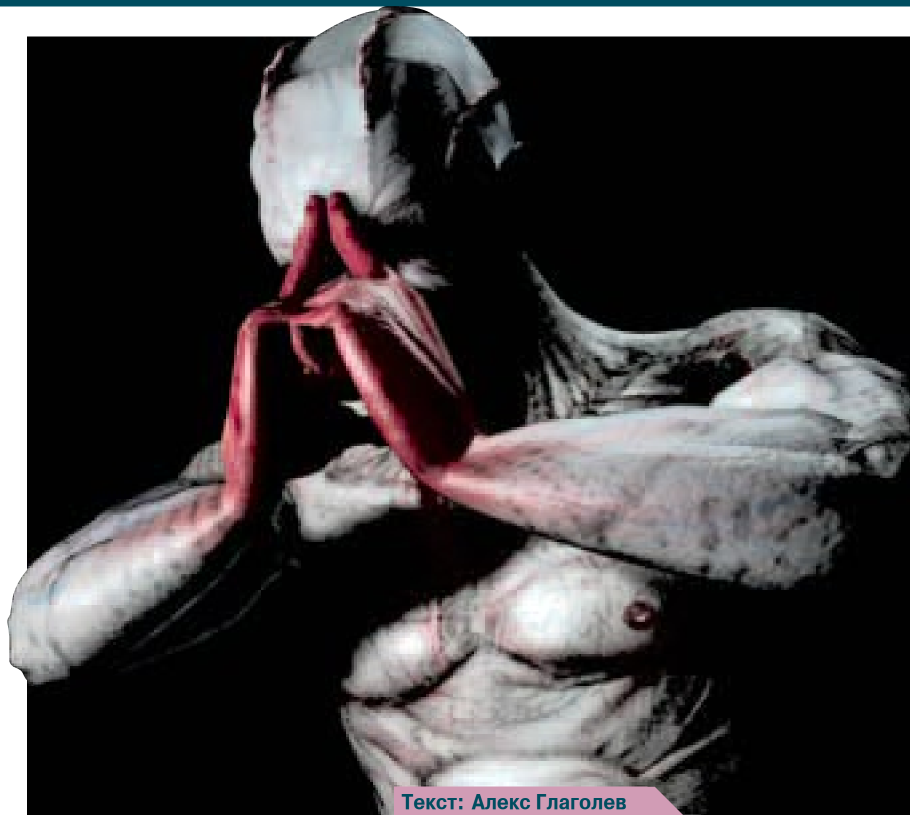
РАЗБЕГ ЛОШАДИНЫЙ, А УДАР?

Webzen – корейская компания с большими амбициями. На официальном сайте один из ее руководителей выражает уверенность, что именно Webzen, используя новейшие технологии, поведет человечество *«к новым стандартам игровой индустрии будущего»*. Можно ли доверить корейским разработчикам столь ответственную миссию, окончательно решим после выхода *Huxley*. Но пока деятельность Webzen внушает уважение. Взять хотя бы тот факт, что компания орудует не только в Корее, но и далеко за ее пределами: на Филиппинах, Тайване, в США, Японии, Китае и Таиланде.




Несмотря на восточное происхождение игры, никакого аниме не будет. Хотя любовь к «шипастым» прическам у разработчиков все же прорезалась.


Добро пожаловать!



Текст: Алекс Глаголев



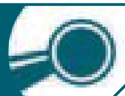
Этот приятель здорово смахивает на орка из «Властелина колец».



Текстуры подобраны просто великолепно!

ЖАНР ИГРЫ	Action / Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК	Blitz Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	youhavebeenpossessed.com
ДАТА ВЫХОДА	II квартал 2007 года

Ищи видео на диске!



POSSESSION

ЖИЗНЬ ЗА НЕР-ЗУЛА!

Признайся, ты ведь даже мечтать не мог, что сможешь защищать угнетенных зомби от безжалостной химической корпорации! Правильно, у нормального человека и мысли такой не возникнет. Но как только он познакомится с *Possession* – все изменится. Завязка стара, как мир.

Уж не знаю, из каких таких яиц вылупилась эта замечательная идея, но только главный герой с тремя товарищами пробрался на секретный химзавод, который выпускал всякие химикалии (от слова «кал»). Кокнув какую-то пробирку, горстка юных бойцов из буденовских войск и ахнуть не успела, как превратилась в зомби.

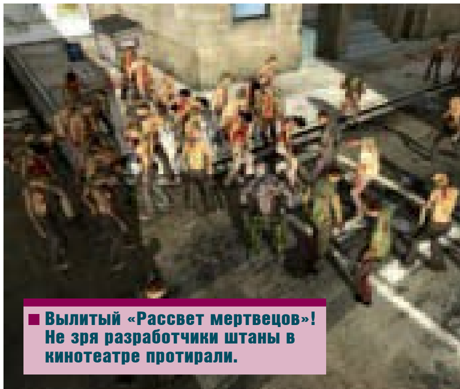
ДУХ ЧЕ ГЕВАРЫ

Их красный командир, погоны которого ты и получишь, решил бороться за экологическую и социальную справедливость – лабораторию разломать, а лаборантам головы отвернуть.
На этом нудятина быстренько заканчивается, и население крохотного американского городка спешит на встречу со сказкой (дело происходит в Североамериканской глубинке, которую на российский лад иначе как деревней Гадюкино и не назовешь).
Армия живых мертвецов растет как на дрожжах, в твоей власти оказываются сотни ходячих трупов, и цели у хладного ополчения вполне горячие: телефон, телеграф и телевидение. Захватить город (сорок восемь квадратных километров полезной площади) и покусать злых дядек, которые отстегивали бабки на зомбирующие химикаты. Пускай, мол, сами в такой же шкуре побегают. Никто, правда, по собственной воле в чужую шкуру лезть не торопится, так что тебе, товарищ командир, придется попотеть. Хотя мертвые, как известно, не потеют.

АССОРТИМЕНТ

Кого же ты встретишь в игре? Во-первых, предводителя дохлых повстанцев – это твой, прошу прощения, двойник (подвид «Зомби обыкновенный»). Во-вторых, Раскоряк (Shambler). Из названия понятно, что эти зомби самые неуклюжие и медлительные. К тому же их умственное развитие оставляет желать лучшего. Но когда их несколько, например, штук эдак сто, раскоряки становятся отличным живым (то есть, мертвым) щитом: пока до них дойдет, что их убили, они столько дров наломают – знай, успевай в поленницу

Пока до Раскоряки дойдет, что его убили, он столько дров наломает – знай, успевай в поленницу складывать


Вылитый «Рассвет мертвецов»! Не зря разработчики штаны в кинотеатре протирали.


...Но от тайги до Британских морей Красная армия всех сильней!

складывать! Вдобавок укус Раскоряки заразен для человека, и если ранку вовремя не промыть бриллиантовой зеленью, то считай, zombie-army has you. Причем меньше, чем за полминуты. А поскольку средств первой медицинской помощи в игру не подвозили, то лучших вербовщиков тебе не сыскать.

Противоположность Раскоряки – Бегуны (Runner). Если ты видел кино «28 дней спустя» (28 Days Later), тебе ничего объяснять не надо. Если не видел, рассказываю: сильный, стремительный, изворотливый Бегун запросто сиганет через забор или автомобиль, лишь бы добраться до жертвы.

Некоторые солдаты получились с душком. Трупы, знаешь ли, гниют – и Пухлячок (Bloater) не исключение. Сероводород распирает бойца во все стороны, пока тот, наконец, не лопнет и не оросит продуктами гниения всю округу, а заодно и не заразит все живое.

Шинкарь (Shredder) карабкается по стенам почище Человека-паука, нюх у него как у собаки, а глаз как у орла. Благодаря чудесному зрению Шинкарь высмотрит признаки любой вражеской атаки раньше, чем враг отважится атаковать. Для этого тебе надо всего лишь переключиться в режим от первого лица и взглянуть на мир глазами Шинкаря. Ну и к тому же он умеет… Прочти еще разок его имя и сам догадаешься.

А про запас разработчики подсовывают тебе в рукав туза. Если только трехметровое Чудо-юдо (Monster) поместится в нем. Вот уж кому любая задача по плечу. Только бровью поведет – грузовик кверху колесами, глазом моргнет – железобетонный забор летит, как фанера над Парижем. Правда, Чудо-юдо не может обращать людей в зомби, но это ему и ни к чему.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Что же со всем этим богатством делать? Хочешь – «вживайся» в труп и управляй каждым упырем от первого лица, хочешь – взлетай журавлем в небо и веди в бой всю ватагу. Разработчики задумали объединить в Possession шпионский боевик, шутер от первого лица, головоломку и стратегию в реальном времени. Что выйдет – сказать трудно. Но мы с нетерпением ждем 2007 года, чтобы поиграть в эту многообещающую страшилку.

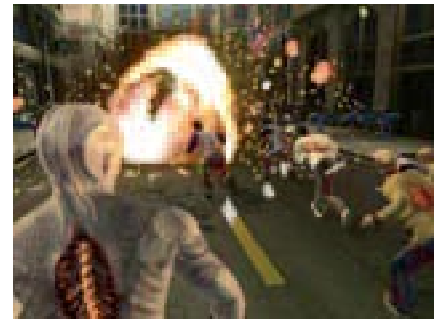


НАЗАД К ИСТОКАМ



Создатели игры взахлеб рассказывают, как они от заката до рассвета смотрят фильмы ужасов и в поте лица вдохновляются на трудовые подвиги. «Рассвет мертвецов» (тот самый, первый), «Зловещие мертвецы», «Возвращение живых мертвецов»... А заодно игры *Resident Evil* и почему-то *Ninja Gaiden* и *Shinobi*. Впрочем, если у тебя нет приставки, последние два названия тебе ни о чем не скажут.

ШКОЛА ВЫЖИВАНИЯ ДЛЯ МЕРТВЕЦОВ



Темна вода во облацех, но кой-какие подробности игропроцесса уже известны. К примеру, идешь ты в компании зомби по улочке. С одной стороны – толпа обделавшихся мещан, с другой – парочка полицейских. Очень подходящие волонтеры в твою армию. Что делать? Перекусать бюргеров и рвануть напрямик к фараонам? А те вытащат из широких штанин осколочную гранату – и поминай, как звали! Заразим горожан и зажимай копов с флангов всей толпой! Копы – те же зомби, только страшнее. Не сообразят!


Врешь – не сожжешь! Напалма не хватит!


Агенту Смиту что-то поплохело...



Текст: Станислав "Roland" Куприянов



Учись. Вот так парковать машину НЕ нужно.



Окружили, демоны!

ЖАНР ИГРЫ	
Action	
ИЗДАТЕЛЬ	
Atari	
РАЗРАБОТЧИК	
Reflexive Interactive	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
До восьми	
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.gtgames.com	
ДАТА ВЫХОДА	
Март 2006 года	

DRIVER: PARALLEL LINES

ОДНАЖДЫ В АМЕРИКЕ

Первый *Driver* стал эдаким разудалым клоном проекта *Midtown Madness*: езда из одного конца города в другой наперегонки с вечно спешащим таймером. Тут же была сидящая на хвосте полиция и довольно приличная по тем временам (на дворе стоял 1999 год) физика и реалистичная модель повреждения. Тогда игра получила неплохие отзывы в прессе и заслужила признание публики. В 2005 году, через пять лет после выхода первой части, на свет появилась *Driv3r* (вторая серия прописалась исключительно на консолях и на PC не попала). Нет повести печальнее на свете: ведь у компании Reflexive Interactive были все возможности, чтобы создать достойного соперника серии *Grand Theft Auto*...

Хотели как лучше, а получилось как всегда. Убогий дизайн, на редкость слабый сюжет и совершенно отвратно реализованные прогулки на своих двоих (надо сказать особое «спасибо» управлению) похоронили все хорошие задумки. Удастся ли разработчикам исправить все свои ошибки?

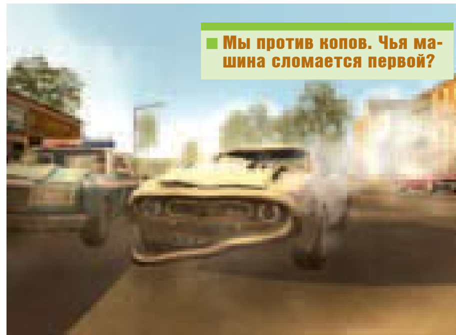
ПЕРЕЗАГРУЗКА

Если верить обещаниям авторов, нас ждет самый настоящий перезапуск сериала. ***Driver: Parallel Lines*** не будет иметь со своим предшественником почти ничего общего. Действие игры на сей раз разворачивается в Нью-Йорке, в 1978 году. Точнее, в трех его районах: Бруклине, Манхэттене и Бронксе. К счастью, к моделированию города разработчики подошли более чем серьезно: большинство построек в игре похожи на реально существующие прототипы.

Главный герой – 18-летний парнишка с незамысловатым прозвищем The Kid, который приехал в Нью-Йорк на заработки. Он начинает свою городскую жизнь обыкновенным наемным водителем и в скором времени втягивается в борьбу между криминальными группировками города. В этом заключается одно из фундаментальных сценарных отличий от Driv3r: если раньше ты играл за честного полицейского, то

В новом Driver ожидается порядка 40 лицензированных музыкальных треков


Пока что, надо заметить, нашему герою недостает харизмы.


Мы против копов. Чья машина сломается первой?

главный герой Parallel Lines – воплощение среднестатистического Плохого Парня, который заботится только о собственной выгоде.
К сожалению, рассказать что-либо еще о сюжете не получится. Зато есть несколько приятных новостей, которые касаются непосредственно игрового процесса.
Новость первая: структура миссий претерпит ряд изменений и обретет куда большую нелинейность. Да, ты совершенно прав: все почти так, как в GTA. Если текущая миссия слишком сложна, то всегда можно отвлечься от ее выполнения и заняться чем-нибудь еще. К примеру, поучаствовать в автомобильных гонках, заработать денег и потратить их на тюнинг своего железного коня. Или и вовсе купить новую машину. Вполне может оказаться, что на новом автомобиле пройти миссию станет гораздо легче.

В НОГАХ ПРАВДЫ НЕТ

Новость номер два: пеших прогулок с автоматом наперевес станет гораздо меньше. В Reflexive сообщают, что около 80% всего времени мы будем проводить внутри машины. Однако система прицеливания уже сейчас полностью переделана, а стрелять наш герой будет непосредственно из окна своего средства передвижения. Само собой, автомобилями круг доступного для вождения транспорта не ограничится: также ты сможешь рассекать по городу на мотоциклах и грузовиках. Вообще, нам обещают (а скриншоты это подтверждают), что парк автомобилей в игре будет не только обширен, но и красив.
Теперь немного новостей из мира чисел. GTA в свое время показала нам, как много значит правильный выбор музыкального сопровождения. В новом Driver ожидается порядка 40 лицензированных музыкальных треков. Надеемся, что с поддержанием атмосферы старых добрых семидесятых саундтрек справится на «отлично». Конкретные имена исполнителей, правда, пока не разглашаются.
Также кое-что известно об уличном движении. Количество машин на дорогах увеличилось аж в три раза. А по сети теперь можно будет играть в компании семи соперников.

ВЕРИТЬ?

Несмотря на то что ничего необычного нам пока не сообщили, мнение о грядущей игре все же складывается положительное. Похоже, в Reflexive твердо решили возродить популярную в прошлом игру и сделать четвертую часть лучше, красивее и интереснее предыдущих. Что ж, надеемся, что история с Driv3r послужила им хорошим уроком, и своих ошибок они не повторят.

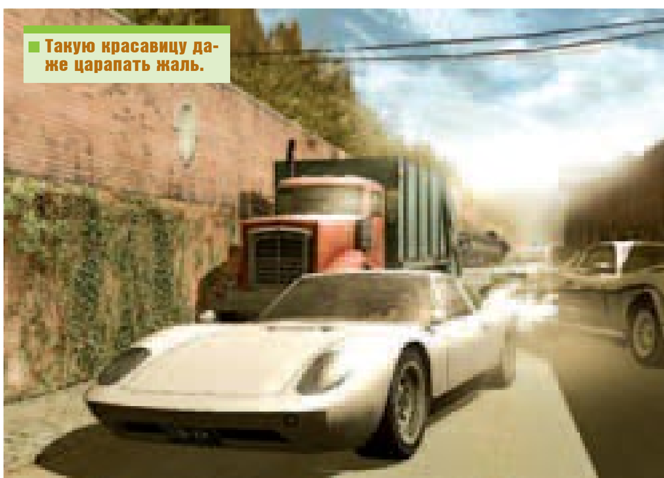
АТМОСФЕРА


В настоящее время, судя по скриншотам, игра выглядит несколько простовато, но дух конца семидесятых (естественно, XX века) передает прекрасно. Остается надеяться, что до релиза разработчики найдут силы и время для придания картинке свежести.

РОДОСЛОВНАЯ

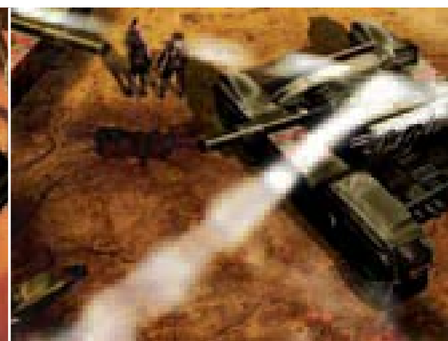
Было бы неправильно полагать, что список созданных **Reflexive Entertainment** игр исчерпывается сериалом ***Driver***. Большая часть творений существует лишь в версиях для Playstation; в качестве примера смотри PS-эксклюзивный релиз ***Driver 2***, а также гонки ***Stuntman***. Впрочем, если компьютерными играми ты увлекаешься давно, то вполне можешь помнить эту компанию по вышедшей в 1997 на PC ***Destruction Derby 2***.




Такую красавицу даже царапать жаль.


Спецэффектами игра явно не обделена.





Рисуют разработчики неплохо, а как насчет 3D-моделирования?



В очередной раз Марсу не поздоровится.

ЖАНР ИГРЫ	
Action / Role-Playing Game	
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	
Game Factory Interactive	
РАЗРАБОТЧИК	
МиСТ ленд-ЮГ	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
Не объявлено	
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.gfi.su/development.html	
ДАТА ВЫХОДА	
II квартал 2006 года	

Текст: Роман "ShaD" Епишин

4-ЫЙ БАТАЛЬОН

ОБЕЩАННОГО ТРИ ГОДА ЖДУТ…

Если подумать, то активная колонизация других планет должна автоматически свести на нет все межгосударственные конфликты. Чего делить-то? Космос большой, места всем хватит. Согласно сюжету *«4-го Батальона»* человечество не только успешно освоило родную Солнечную систему, но и приготовилось достигнуть звезд соседней галактики! Но не тут-то было. Столкновение интересов, кризис власти… Мирная пора закончилась, уступив место жестокой войне.

А какая из планет Солнечной системы больше всего подходит для войны? Конечно же, в очередной раз мы отправляемся на Марс. Персонаж нам достался что надо: силы много, да и умом не обделен. Вот только имени у него нет. По крайней мере, до сих пор разработчики нам его не сообщили.

Герой возглавляет команду Крестоносцев, эдаких миротворцев далекого будущего. Задачи перед бойцами ставятся самые разные: нападение на укрепрайоны противника в составе целой армии, диверсии и даже дипломатические переговоры! Командиру предстоит всеми правдами и неправдами заманивать в свою команду матерых ветеранов, вести диалог с нейтральными организациями и проворачивать торговые сделки с некими Корпорациями. Все это (и многое другое) разработчики собираются уместить в игру, жанр которой определяется как Action/RPG.

Главный герой будет закаляться в многочисленных сражениях, еще больше раздаваясь в плечах от полученного опыта.

Если верить сотрудникам компании **«МиСТ ленд»**, по части графики «4-ый Батальон» заткнет за пояс ***Half-Life 2*** на пару с ***Doom III***. В списке обещанных особенностей мелькают «самые современные спецэффекты», «максимально реалистичная физика», правдоподобное освещение и небывалый уровень интерактивности.

Пресс-служба «МиСТ ленд» не зря ест хлеб. От велеречивых обещаний текут слюнки, но врожденная осторожность не позволяет нам удариться в эйфорию. Кроме того, компания пока не может подкрепить слова даже скриншотами. Перед тобой – всего лишь рисунки. Как собираются разработчики реализовать обещанное? Не слишком ли большую ответственность взвалили себе на плечи? Ответы на эти вопросы мы получим не ранее второго квартала 2006-го года.

Если верить создателям, по части графики «4-ый Батальон» заткнет за пояс Doom III на пару с Half-Life 2

НАШИ ПЕШКОМ НЕ ХОДЯТ



Разработчики наобещали столько интересного, что в основной текст все не уместилось. Вот, например, техника. «МиСТ ленд» гарантирует наличие более тридцати видов транспортных средств: от маленьких багги до огромных шагающих танков. Каждую боевую машину можно будет еще и совершенствовать.

"Бомбы сверху, взрывы, горящие самолеты, стрекот зенитных орудий, орды фашистов, прущих на рожон. Ну и, конечно же, искривление времени - все это и есть "Восточный Фронт"".

PC Игры, № 7, 2005

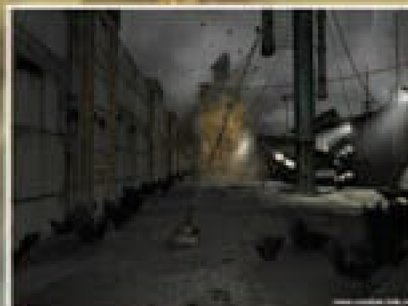
"Физика живая, настоящая, похожая на законы Ньютона из Half-Life 2, красочная стрельба по фрицам и постоянное взаимодействие с ИИ-товарищами, которые сражаются с вами бок о бок".

Страна Игр, №16, 2005

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ
РЕАЛЬНОЙ ВОЙНЫ









ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

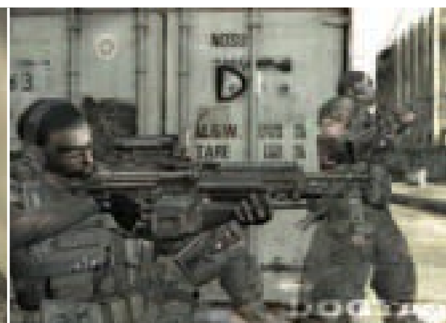
НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА











Классическая расстановка бойцов по периметру: один осматривает окрестности, остальные прикрывают направления для нанесения удара.



Это пламя не вырывается из ствола: так горят бочки справа от спецназовцев.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Digital Jesters
РАЗРАБОТЧИК	Diezel Power
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.digitaljesters.com/includes/inc-latestdownloads.php?id=30
ДАТА ВЫХОДА	Май 2006 года

Текст: Борис Соколов

DOGTAG

СОБАЧЬЯ ВОЙНА

Создается такое ощущение, что разработчики, словно сговорившись, кроят шутеры о спецназе по одним и тем же лекалам. Куда ни глянь, элитное подразделение каких-нибудь «болотных касаток» (на худой конец сгодится отставник-одиночка) пачками истребляет отвратительных террористов.

БЫТЬ ТАКИМ, КАК ВСЕ, С ДЕТСТВА НЕ УМЕЛ...

Перед глазами постоянно мелькают игры, сделанные по одному и тому же принципу, который уже порядком поднадоел: противники живут на уровнях считанные доли секунды и послушно мрут от одного точного выстрела в пятку.

Впрочем, нет правил без исключений. Сотрудники студии **Diezel Power** сейчас корпят над проектом под названием ***Dogtag***. В отличие от своих коллег по жанру, они не собираются рассказывать об очередном удачном истреблении моджахедов и не предлагают со штурмовой винтовкой наперевес в одиночку косить сотни врагов рассадника демократии.

СЮРПРИЗ ОТ КОМАНДОВАНИЯ

В игре тебе уготована роль бравого командира отделения спецназовцев. Ты будешь смеяться, но изначально тебя тренировали для того, чтобы натравить на кровожадных террористов из Восточной Африки. Но не спеши кричать: «Опять двадцать пять! Меня обманули!». И без тебя есть, кому заниматься неблагодарной мясницкой работой. Для твоей небольшой группы (вместе с командиром всего четыре человека) есть совсем иное задание – обнаружить в тылу врага потерявшееся войсковое подразделение морских пехотинцев и благополучно вывести его к точке эвакуации.

Но это еще не все. После удачного десантирования выяснится, что почти целый батальон перешел на сторону противника – не без вмешательства некоего полковника. Приказ о проведении спасательной операции сменит директива «найти и уничтожить любой ценой».

АППЕТИТНАЯ ДОБАВКА

На закуску нам обещают приготовить простой и удобный режим командования напарниками, реалистичные бои и умный искусственный интеллект врага (ребятки якобы научились умело использовать укрытия). Получившуюся смесь аккуратно размажут по поверхности пятнадцати миссий, польют сверху графическими красотами и подадут к столу в мае следующего года.

БИРКА ПСА ВОЙНЫ

"Dogtag" (собачий жетон) – именно так американские военные «ласково» называют свои опознавательные жетоны. В нашей стране висящие на цепочке небольшие металлические пластинки солдаты чаще всего именуют словосочетанием «медальон смертника».

Приказ о проведении спасательной операции сменила директива «найти и уничтожить любой ценой»



SIN EPISODES

РАЗГОВОР С СОЗДАТЕЛЯМИ ГРЕХА

Беседовал: Иван "Tordosss" Закалинский

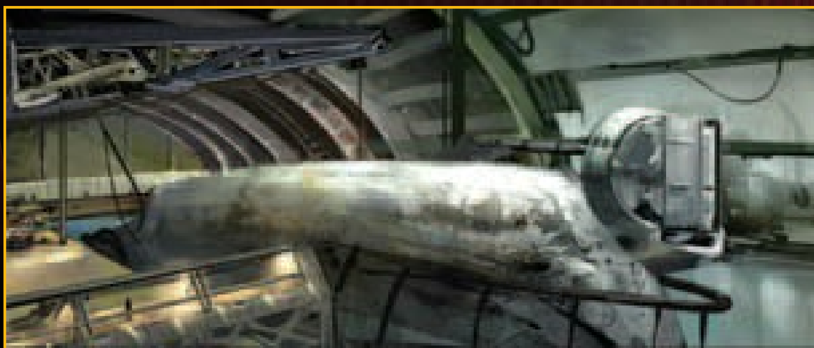
Мы уже писали о *Sin Episodes*, долгожданном сиквеле отличного шутера от Ritual Entertainment. Но ты же понимаешь, что информации никогда не бывает много? Именно поэтому мы решили взять интервью у разработчиков игры и выведать как можно больше подробностей об их проекте. Итак...

PC ИГРЫ: Приветствуем. Перед тем как мы вытаем из вас мегабайты информации о Sin Episodes, пожалуйста, представьтесь и расскажите, чем вы занимаетесь в проекте.

Ричард Грей (далее Р.Г.): Privet! Privet! Privet! Для нас большая честь отвечать на ваши строгие, но справедливые вопросы, дорогая редакция **«PC ИГР»**! С вами говорят **Ричард "Levelord" Грей** и **Стив Хессель** (Steve Hessel) из **Ritual Entertainment**. Я, как не трудно догадаться, создаю уровни. Ну а Стив выполняет функции менеджера по отношениям с потребителями. По совместительству он является Самым Главным Экспертом по Sin в мире. Лучше источника информации о нашей игре просто не найти!

PC ИГРЫ: (*Потирает руки*) Чудесно, чудесно. Итак, начнем допрос. Элексис вернулась, не так ли? Как же это произошло? Как вы вообще собираетесь связать сценарий Sin и сюжет Episodes?

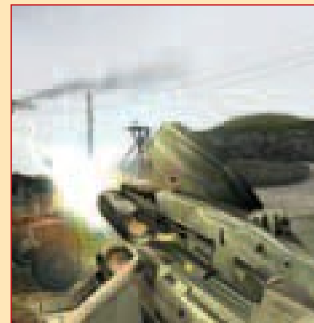
Р.Г.: Мысль о продолжении Sin преследовала нас с момента выпуска оригинальной игры. За прошедшие годы мы несколько раз пытались начать работу над сиквелом, но никак не могли найти заинтересованных инвесторов. Ну а теперь мы, собственно, собираемся лично финансировать проект.







ПЛАМЕННЫЙ МОТОР



PC ИГРЫ: Итак, вы используете движок от Valve. И если *Half-Life 2* смотрелась на «пять», то *Bloodlines* (тоже усиленная Source) выглядела уж очень неопрятно. Придется ли ко двору в *SiN Episodes* этот движок?
С.Х.: Каждая составляющая нашей игры проходит несколько стадий тестирования, во время которых ее доводят до блеска. Само собой, сюда входит и дизайн уровней, и работа художников – все это будет на высочайшем уровне. А вообще SiN Episodes сложно сравнивать с другими проектами, созданными на основе Source, – она просто другая.

Действие SiN Episodes происходит спустя несколько лет после событий Sin. Элексис Синклер (Elexis Sinclaire), как вы верно подметили, вернулась и, как и раньше, является главой SinTEK Industries. Блейд (Blade) все еще руководит HardCorps. Между обеими компаниями все это время шла война, причем преимущественно в зале суда. В итоге Элексис удалось-таки обойти закон, так что теперь Блейд мечтает припереть ее к стенке.
Стив Хессель (далее С.Х.): Блейду помогает JC, технический гений HardCorps, который подрос и немного повзрослел. Кроме того, мы включили в игру новый персонаж, Джессику Кэннон (Jessica Cannon), пока еще совсем молодого оперативника, которого взял под опеку Блейд. Всей этой команде предстоит защищать город Freeport от мутантов, появляющихся на свет из лабораторий SinTEK.

PC ИГРЫ: Ага, Блейд нашел себе девушку в напарники! А вы, часом, не планируете наладить между ними романтические отношения? Может быть даже любовный треугольник, в который войдет и JC? Нет, серьезно, зачем в игре Джессика?
С.Х.: Джессика играет важную роль в сюжете, но вам придется самим поиграть в Sin Episodes, чтобы узнать подробности.
Р.Г.: И вот они уже задают мне провокационные вопросы... Существует много возможностей для развития личных отношений между персонажами. Как вы помните, мы до сих пор не знаем, что же происходит между Блейдом и Элексис. Со стороны совершенно очевидно, что эти двое друг друга ненавидят. Однако ненависть – это не противоположность любви. Безразличие – вот ее настоящий антипод.

PC ИГРЫ: Значит, мы все-таки увидим в игре Элексис? А может еще каких-нибудь симпатичных девчонок? Может быть даже в ванной (мы никогда не забудем тот эпизод из Sin с камерой видеонаблюдения)?
С.Х.: Sin без Элексис Синклер – это уже не Sin (*смеется*).
Р.Г.: Да-да, сцена в душе! Она происходила на созданном мной уровне Mansion, так что я прекрасно ее помню. И что я помню еще лучше, так это глупую необходимость одеть Элексис в купальник, когда она отдыхала в ванной. Сначала мы пытались прикрыть прелести Элексис мыльной пеной, но для американской аудитории это все равно было чересчур рискованно. Глупость какая!
Так или иначе, в Episodes мы собираемся вести себя по-взрослому.

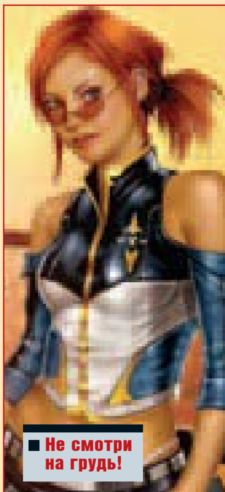
PC ИГРЫ: Да, со сценами, подобными той, вашей игре заранее обеспечен успех! Ну да ладно. Блейд – это не Блейд без своих больших пушек. Какие стволы мы найдем в игре? Какие сможем увидеть уже в первом эпизоде?
С.Х.: В первом эпизоде мы покажем шесть видов оружия. За исключением личного Магнума Блейда, каждый из этих стволов – совершенно новый для вселенной Sin. Мы стараемся сделать так, чтобы у нас не было бесполезных пушек. Для этого мы, к примеру, изменили Магнум – теперь в режиме



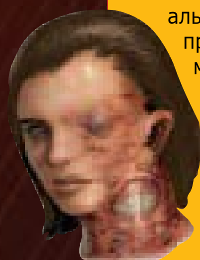


ТЫ КУДА ПЯЛИШЬСЯ?

PC ИГРЫ: Вы уже говорили, что реакция окружающих будет зависеть от того, куда смотрит персонаж. Если герой будет откровенно пялиться на женскую грудь, дама даст ему пощечину?
Р.Г.: Я думаю, все зависит от самой девушки, верно? Вообще, эта система придумана для несколько других ситуаций. Например, JC, координатор главного героя, поможет ему вычислить нужный компьютер в комнате, полностью заставленной этими жужжащими штуками. Персонаж будет просто смотреть на разные мониторы, а JC скажет, какой из них ему нужен.


Не смотри на грудь!


Ниндзя охраняют китайское казино.

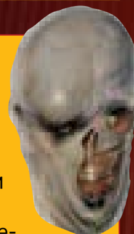


альтернативной стрельбы он пробивает не очень прочные материалы, вроде дерева, так что вы сможете убивать врагов, прячущихся за ящиками или стоящих за дверью. Все, я думаю, помнят, что в оригинальном Sin магнумом переставали пользоваться уже через несколько уровней после начала. В SiN Episodes такого не будет.

PC ИГРЫ: Будем надеяться, что это действительно так. Судя по некоторым скриншотам, Магнум действительно творит чудеса. Кстати говоря, на тех же скриншотах отчетливо видно, как Блейд едет на каком-то транспортном средстве и отстреливает врагов. Полагаем, это один из эпизодов «на рельсах», когда мы занимаемся только стрельбой, не отвлекаясь на передвижение. Как часто в игре встречаются вставки подобного рода?
С.Х.: Да, действительно, в первом эпизоде есть момент, когда Джессика ведет машину, а Блейд отстреливает плохих парней. Однако, в отличие от обычных сцен, движение в которых происходит «по рельсам», в нашей игре вы сможете свободно передвигаться по машине, стрелять из любого окна и даже заглянуть в бардачок. Мы стараемся сделать максимально интерактивный и правдоподобный шутер, поэтому таких деталей будет немало.

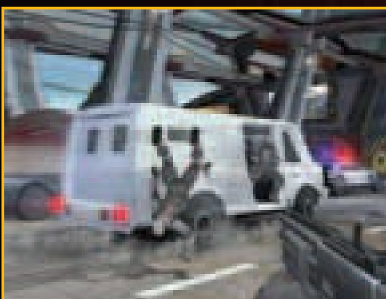
PC ИГРЫ: Такой подход всегда приветствуется. Молодцы! А как насчет средств передвижения, которыми мы сможем управлять?
Р.Г.: В первом эпизоде их не будет. Однако уже в следующей серии SiN Episodes мы планируем ввести транспорт, которым сможет управлять игрок. Но это, повторюсь, только в следующем эпизоде: первая часть призвана, в основном, ввести вас в курс дела.

PC ИГРЫ: Значит, пока что придется довольствоваться тачкой, которой управляет Джессика... Ладно, переживем. Надеюсь, в остальном старая добрая традиция максимальной интерактивности окружающего мира сохранится? Сможем ли мы пИсать в туалетах, мыть руки или, например, играть в бильярд?
С.Х.: Мы не собираемся заходить слишком далеко, позволяя главному герою справлять малую нужду, но интерактивность все же станет одной из ключевых особенностей Sin Episodes. Так или иначе, игрок сможет взаимодействовать с большей частью окружающих его объектов.
Р.Г.: ПИсать?.. Да вам надо прямиком в *Postal*. Если серьезно, то Ritual действительно уделяет много внимания возможности взаимодействия с окружающим миром. Уже в первом эпизоде вы сможете сами в этом убедиться. Ну а в последующих частях интерактивности будет все больше и больше.



PC ИГРЫ: Звучит заманчиво. Во время наших налетов на группы врагов всегда приятно взорвать что-нибудь большое. Хотя, мы ведь не будем только лишь бегать, уничтожая все вокруг? Появятся ли в игре миссии, которые придется проходить «по-тихому»?
С.Х.: В первом эпизоде таких миссий не будет. Игрок точно сможет подкрадываться к ничего не подозревающим врагам, чтобы остаться незамеченным. Но заставлять вас действовать именно так мы не намерены.

PC ИГРЫ: Мы тоже думаем, что все эти прятки не для нас. Взял пушку – и давай косить врагов. И чем они сильнее, тем слаще будет победа. Ну а босса какого-нибудь завалить и вовсе ра-



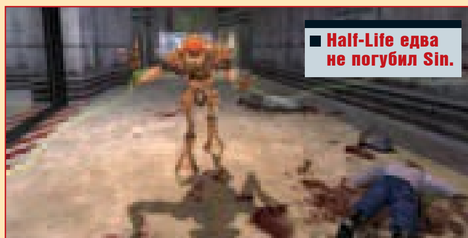



Сейчас я его убью и наведу на складе свой порядок.

ДРУЗЬЯ НАВЕК?



PC ИГРЫ: Бытует мнение, что, если бы *Sin* не вышла одновременно с *Half-Life*, вашу игру ждал бы гораздо больший успех. А теперь вы плотно сотрудничаете с ребятами, которые работали над проектом, отнявшим у вас немалую прибыль. Как так? Или вы просто хотите подобраться поближе и всадить им нож в спину?
С.Х.: На самом деле, после работы с Valve над *Condition Zero* и *Counter-Strike* для Xbox, мы смогли установить с сотрудниками этой компании отличные отношения. Они же, в свою очередь, очень любят Sin, так что мы отлично друг другу подходим.


Half-Life едва не погубил Sin.

дость неземная. Кстати, о боссах. Я надеюсь, вы не позволите нам убить Элексис?
Р.Г.: Убить Элексис? Вполне может быть. Но не исключено, что она проживет еще сорок счастливых лет. Или сделает двенадцать точных копий самой себя. А возможно, наконец-то подчинит себе Блейда, и мы сделаем ОТЛИЧНУЮ сцену в душе! Или вдруг окажется, что она и Блейд – брат и сестра, а их отец – это тот парень, который отрубил Блейду руку световым мечом... Нет, стоп, этого точно не будет.

PC ИГРЫ: Понятно, тайны раскрывать вы не намерены. Тогда давайте поговорим о реализме. Насколько будет правдоподобна ваша игра? Планируете ли вы ввести правильную баллистику, систему повреждения и подобные штуки?
С.Х.: Sin всегда был полноценным экшеном. Если физика вкупе с окружающим миром игры и будет выглядеть максимально правдоподобно, то игровой процесс останется скорее аркадным. Больше экшена в массы – вот наш девиз.

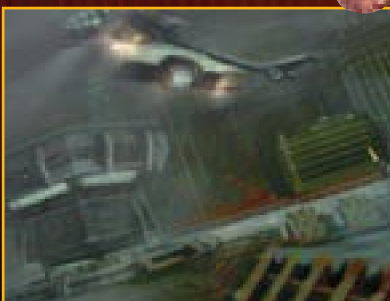


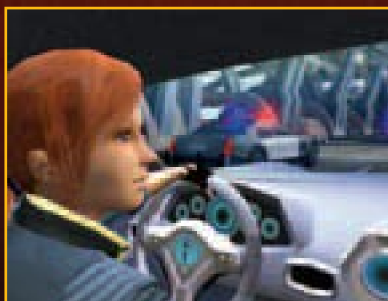
PC ИГРЫ: Верной дорогой идете, товарищи. Хотя... вы ведь решили разбить игру на несколько эпизодов. Зачем? Какие преимущества дает такое решение?
Р.Г.: За этим решением стоит много разных причин. Первая, которая относится непосредственно к Sin Episodes: мы очень хотим поскорее выпустить ее. Насколько вы, вероятно, знаете, компания предпринимала попытки создания сиквела с тех самых пор, как в 1998 году вышла оригинальная Sin.
Правда, я думаю, мы стали бы разбивать игру на эпизоды вне зависимости от того, над чем бы работали. Такая система несет в себе большие преимущества. А теперь, когда появился Steam – замечательный способ распространения игр, – у нас и вовсе пропадают какие-либо сомнения о правильности выбора. Выпуская игру небольшими порциями, команда вольна в любой момент вносить изменения в процесс разработки. Мы сможем прислушиваться к отзывам игровой общественности и быстро корректировать свои действия. Тогда как при работе над полной версией учесть свои ошибки можно лишь в следующем проекте.
Я бы также хотел напомнить читателям, что выпуск игр по эпизодам – не такая уж и новая идея. Если геймеры со стажем напрягут память, они вспомнят такую систему распространения, как shareware. По сути, она очень напоминает систему эпизодов – игру сначала выпускали в виде первой главы, затем полной версии, ну а под конец к ней шли разного рода адд-оны и дополнительные уровни (что, само собой, зависело от реакции публики на оригинальный проект).

PC ИГРЫ: Да, мой дедушка что-то подобное мне рассказывал... В любом случае, посмотрим, насколько успешной будет выбранная вами система. Кстати, сколько эпизодов вы собираетесь выпустить?
С.Х.: Мы будет работать над эпизодами до тех пор, пока геймерам не надоест играть в SiN Episodes.

PC ИГРЫ: Надеюсь, это будет продолжаться достаточно долго. Я помню, в свое время вы говорили, что выбор, сделанный игроком в эпизоде, повлияет на события следующей серии. А если мой выбор не совпадет с решением большинства геймe-



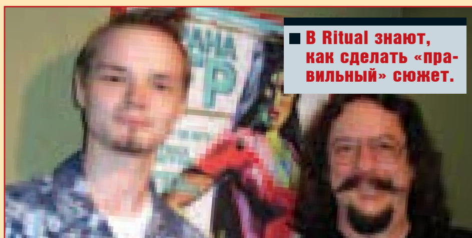






ВСЕ СЕРЬЕЗНО

PC ИГРЫ: Собираетесь ли вы делать серьезный, глубокий сценарий, или нас ждет что-то вроде сюжета из оригинальной *Sin*?
Р.Г.: Сюжет в Episodes играет очень важную роль. Геймер, конечно, сможет «пробежать игру насквозь», не отвлекаясь на сценарий. Но это неинтересно.
Мы в поте лица трудимся над интересным сюжетом, который свяжет между собой события разных эпизодов. Но при этом стараемся сделать так, чтобы игроку, начавшему осваивать вселенную Sin лишь, скажем, со второго эпизода, все равно было интересно.



■ В Ritual знают, как сделать «правильный» сюжет.



ров? Получу ли я эпизод с результатом именно моих действий?
С.Х.: Вы верно подметили, мы хотим добиться, чтобы в SiN Episodes игроки влияли на будущие серии. Именно это и является одним из важнейших преимуществ нашей системы распространения. Мы можем корректировать игру в зависимости от настоящих потребностей публики.
В данный момент мы работаем и над «точками выбора», в которых будет решаться судьба следующих частей. Однако механика таких точек и их количество пока что окончательно не утверждены.

PC ИГРЫ: Да, наверное, еще рано говорить о таких деталях. А вот о способе распространения уже пора: почему вы выбрали Steam? Почему бы не положить на полки магазинов большие блестящие коробочки с Sin Episodes?
С.Х.: Мы выбрали Steam, потому что хотим преодолеть недостатки традиционного процесса разработки, когда балом правит издатель.
Р.Г.: Да-да, как написал Стив, мы сами выпускаем (читай: вкладываем деньги) в Episodes. Так что для нас использование Steam, как средство распространения, отличный выбор. Никаких коробок, магазинных полок, грузовиков – будет только игра и геймеры, которые ее покупают прямо у нас. Конечно же, коробочные версии тоже появятся, но только после того как SiN Episodes выйдет через Steam.

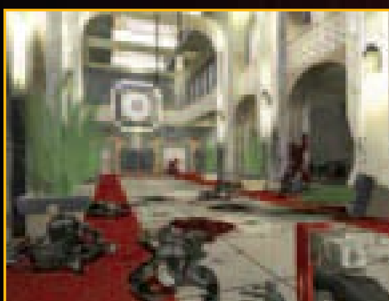
PC ИГРЫ: Мы понимаем, о чем вы... Нередко по воле издателя проекты выпускают либо слишком рано, без половины задуманных при разработке особенностей, либо слишком поздно, когда значительно устарели графические технологии... Ладно, а что у нас с мультиплеером? Много ему внимания уделяете?
С.Х.: В первом эпизоде многопользовательского режима не будет, но в наших планах он значится. В свое время Sin Deathmatch и Sin CTF были весьма популярны, так что мы стараемся хорошенько поработать над мультиплеером SiN Episodes.

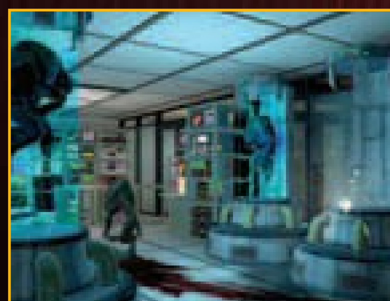
PC ИГРЫ: Посмотрим, что из этого получится. А как насчет тех ребят, которые захотят собственными руками изменить вашу игру? Собираетесь ли вы обеспечивать поддержку моддерского движения?
С.Х.: Мы обязательно поможем энтузиастам, потому что нам очень важно внимание моддеров. Поскольку наша игра базируется на движке Source, бОльшая часть обучающих материалов и инструментов из ***Half-Life 2*** пригодится и для Episodes. Так что моддерам есть, с чего начать.

PC ИГРЫ: Я уже хочу посмотреть на Garry's Mod для Sin Episodes... Кстати, вы где-то упомянули, что в игре будет много крови. Супер! А что насчет оторванных конечностей и подобных фантазий игро-маньяков?
С.Х.: Да, в игре точно будет кровь, много крови. А вот насчет возможности отстреливать конечности пока ничего сказать не можем.
Р.Г.: Сначала вопросы про обнаженные тела, извращенные отношения и секс... теперь они спрашивают про кровь и насилие. Обожаю русских! Само собой, ждите кучу экшена и реки крови, ведь мы хотим сделать SiN Episodes захватывающим шутером!

PC ИГРЫ: Ну, тогда за игру можно не волноваться. Спасибо за ответы, будем надеяться, что Episodes окажется не хуже оригинальной Sin.









www.tj.net

БУДЬ ЛУЧШИМ ВМЕСТЕ С TJ NET!

5858

НОВИНКА!!



JAVA ИГРЫ!!!

Чтобы получить Java игру отправь SMS с кодом игры на номер 5858.

ARC RALLY

ARC Игра, которая окунет Вас в мир гонок. Отличные трассы, возможность выбора из шести автомобилей.

PJ233

GHOST FORCE

PJ234

GOING HOME

Удивительная приключенческая игра. Забавный кот и маленькая мышь ищут вместе дорогу домой, продвигаясь по реке к приключениям.

PJ235

HUDSON BLADE

PJ236

JONNY FIST

Вы, секретный агент Джонни Фист, должны бороться против жестокой преступной организации, которая терроризирует мирное сообщество в Китайском квартале. Победите время зла!

PJ237

KUNG-FU FIGHTING

Вы - единственный оставшийся ученик последнего мастера Кунг-Фу Sun Yee Tge. Семья Kai Chiang похитили вашу подругу. Освободите ее. Вас ждут убойные миссии!

PJ238

LETHAL MISSION

Как часть элитной военной команды Вы назначены выполнить стратегические миссии. Устраняйте врагов, подбирая гранаты, пули и собирайте аптечки, чтобы излечить ваши раны.

PJ239

MOBILE RALLY

Возьми под контроль свой мчащийся автомобиль и начни безумную гонку. Преодолей все препятствия, попробуй дойти до финиша!

PJ241

REAL BILLIARDS

Самый реалистический бильярд для мобильных телефонов. Хорошая графика, много возможностей.

PJ242

WAVE RIDE

Только доли секунды отделяют Вас от старта, когда рев мотора окунет Вас в очередную гонку.

PJ243

Музыка

Настрой звук!

Закачай лучшую мелодию для своего мобильного телефона! Отправь SMS с кодом понравившейся мелодии на короткий номер 5858 (например PM4114)

ПОПУЛЯРНЫЕ!			
Faint - Linkin Park	PM4114	PS4114	PP4114
Freestyler - Boomfunk Mc's	PM3976	PS3976	PP3976
King ring - Serega	PM4932	PS4932	PP4932
Mission Impossible	PM746	PS746	PP746
Numb - Linkin Park	PM4738	PS4738	PP4738
Pink Panther	PM4722	PS4722	PP4722
Rock is dead - Marilyn Manson	PM4922	PS4922	PP4922
Smells like teen spirit - Nirvana	PM3438	PS3438	PP3438
Song 2 - Blur	PM4485	PS4485	PP4485
This is the new shit - Marilyn Manson	PM4925	PS4925	PP4925

НОВИНКА! Анимационные Картинки!

Отправь SMS с кодом выбранного изображения на номер 5858 (например PW156)

PW151

PW157

картинки

Сделай свой телефон уникальным вместе с прикольными картинками от Tj net!

Отправь SMS с кодом выбранного изображения на номер 5858 (например PW2256)

PW2256, PW283, PW6177, PW284, PW278, PW281, PW275

PW2239, PW273, PW274, PW282, PW146, PW141, PW133

PW2245, PW279, PW277, PW135, PW285, PW134, PW129

PW2249, PW2257, PW276, PW2263, PW221, PW2254, PW145

УДИВИЛИ

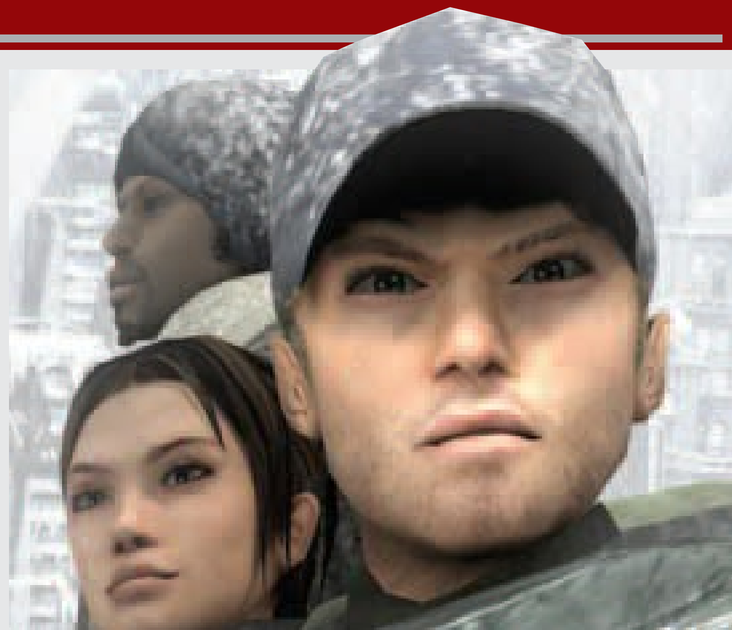
А у нас, господа, сенсация. Игрой номера стала не стратегия, не ролевая игра и не экшен. Игрой номера стал квест!

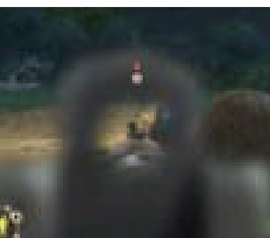
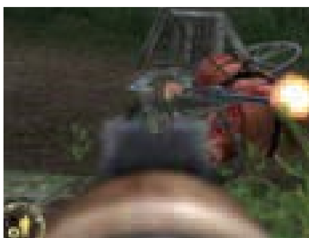
Fahrenheit напоминает хорошую книгу: оторваться от него можно лишь мощным усилием воли. Ну, или если любящие родственники вовремя обесточат компьютер. Иначе – все. Прощай, работа. Прощай, учеба. Прощай, подруга и родственники. Даже в кабак идти не хочется. Хочется запереться в комнате, отправить всех домашних куда-нибудь подальше и играть, играть, играть...

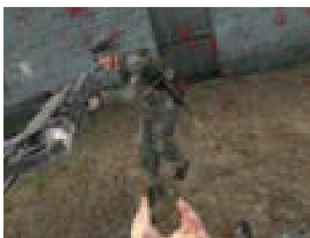
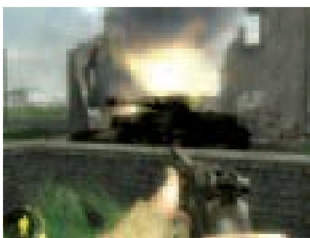
А как же иначе, если в игре хорошо решительно все? Сюжет почти на уровне шедевров мировой фантастики. Его подача – вообще выше всяких похвал: такого напряженного действа на экране мы не видели уже давно. Персонажи хороши как на подбор: им сопереживаешь, волнуешься, веришь в них, наконец.

Ну и сама концепция игры – интерактивная история, кино. Не революция, но новое слово в жанре – однозначно.

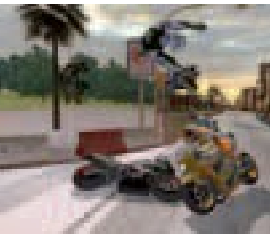
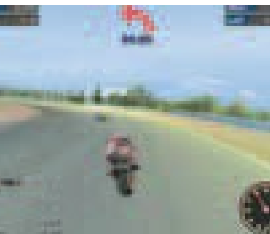
Даже если ты не любишь квесты, обязательно поиграй в Fahrenheit.

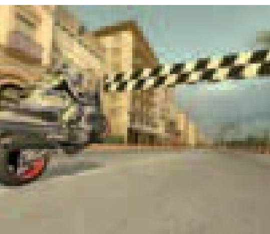


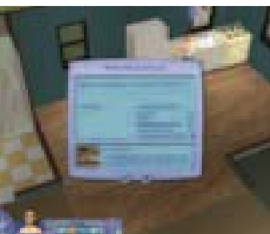
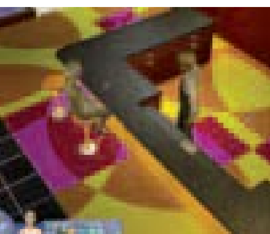
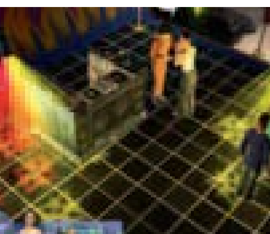




РЕЦЕНЗИИ



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

FAHRENHEIT

НЕ РЕВОЛЮЦИЯ – ЭВОЛЮЦИЯ



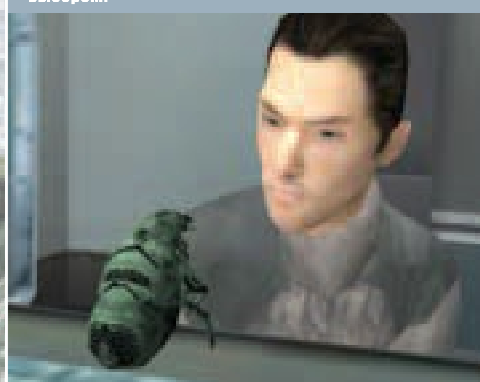




Текст: Илья Зибирев



Этот ребенок поставит нас перед серьезным выбором.



Ну ты, Лукас, допился. Уже пауки мерещатся.

ЖАНР ИГРЫ	Adventure / Action
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Quantic Dream
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2,4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.atari.com/fahrenheit

Так случилось, что уже с десяток лет мы пытаемся похоронить квесты. Качественных игр в этом жанре выходит примерно одна на десяток проходных. А если вспомнить, какой подъем переживали квесты в начале девяностых, то вообще становится грустно.

В общем, если остальные жанры либо прогрессируют, либо погрязли в самоклонировании, то квесты заняты в основном выживанием.

Но чудо приходит оттуда, откуда его никто не ждал. ***Fahrenheit*** находился в разработке уже столько лет, что о нем успели благополучно успели забыть. Предложенные же его создателями новаторские идеи давно покрылись толстенным слоем пыли.

И вот игра все же попадает на прилавки. Общественность в шоке. У нас тут, дорогой друг, чуть ли не новое слово в жанре. Именно тот случай, когда долгие годы разработки пошли игре на пользу.

ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

С самого начала тебе намекают: Fahrenheit ближе к художественным фильмам, нежели к компьютерным играм. Одна только надпись "New movie" вместо "New game" чего стоит. Конечно, передергивают.

Квест – он и в Африке квест. Даже если картинка выполнена в полноценном 3D, а камера выбирает ракурсы, за которые не было бы стыдно профессиональному кинооператору. Все равно перед нами квест, только сделанный по высшему разряду.

Хотя правильнее всего было бы назвать Fahrenheit интерактивной историей. Ведь здесь нет ни привычных диалогов, ни инвентаря, ни комбинирования предметов. Впрочем, обо всем по порядку.

НЕВЕЗУХА

Одному из главных героев игры, Лукасу Кейну, довелось убить человека. И сделал он это самым обычным способом: зарезал. А вот обстоятельства преступления очень необычны. Во-первых, Лукас был не в себе. Точнее, в нем, в Лукасе, был кто-то другой. И этот другой управлял его рукой поздней снежной ночью в момент убийства какого-то очкарика в туалете Нью-Йоркской забегаловки.

Двум другим персонажам – Карле Валенти и Тайлеру Майлсу – тоже не повезло. Ведь они лучшая пара детективов в отделении, поэтому приходится им в такую-то темень тащиться распутывать очередное убийство.

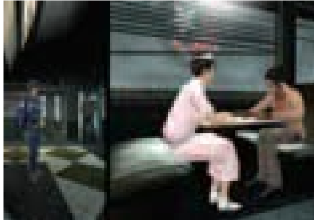
Ну и последнему герою можно только искренне посочувствовать. Ведь Лукас – его родной брат. Священнику, брат которого совершил убийство, не просто жить на этом свете.

В Fahrenheit тебе предстоит иг-

Уже самая первая сцена заставляет тебя лихорадочно суетиться, напрягать мозги, думать, нервничать

О КОМПАНИИ

■ Quantic Dream была основана Дэвидом Кейджем (David Cage) в 1997 году. До *Fahrenheit* студия выпустила всего лишь одну игру – *Omikron: The Nomad Soul*. Она была по достоинству оценена журналистами и игроками и продалась в количестве более 600 тысяч копий. Главную роль в игре сыграл Дэвид Боуи (David Bowie), он же написал к ней музыку.





рать за всех – поочередно. Необычно, правда? Сначала заметаешь следы преступления, а потом сам же эти следы и ищешь. Впрочем, очень скоро и охотники, и жертва пойдут в поисках правды примерно в одном направлении.

НЕ КАК У ВСЕХ

Поначалу игра очень непривычна. Начнем с того, что практически все происходит в реальном времени – то по твоей вине, то независимо от тебя. Но никогда – просто так. Самая первая сцена заставляет лихорадочно суетиться, напрягать мозги, думать, как же лучше всего выпутаться из передряги. А ведь сколько ни напрягайся – идеально ничего не провернешь. Просто не хватит времени. Поэтому – все как в жизни. Суетишься, чертыхаешься, ошибаешься. Подливает масла в огонь и картинка. В самые напряженные моменты появляется маленький экранчик... Например, когда в твою дверь стучится полиция, он крупным планом показывает нервничающего стража порядка. У тебя дома повсюду кровь, и руки тоже в ней вымазаны. Ты мечешься по квартире в поисках воды, а полицейский все заметнее волнуется и яростно сотрясает дверь.

В общем, произойти может все, что угодно – многое зависит от твоей расторопности. Fahrenheit полностью нелинеен. Ведь каждый эпизод может закончиться по-разному – начиная игру снова, ты можешь пройти ее совсем не так, как в прошлый раз.

БЕЗ МЫШИ

В игре нет привычных и поднадоевших команд «взять», «открыть», «поговорить». Интерфейс полностью динамичен и подстраивается под конкретную ситуацию. Однако для комфортной игры необходим геймпад с двумя аналоговыми джойстиками. Левый отвечает за перемещения, правый – за

ФАКТЫ

2000 страниц занимает дизайн-документ игры

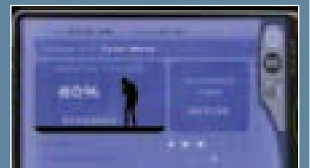
80 человек работало над проектом

4 персонажа под твоим контролем

44 увлекательных эпизода

1 геймпад, которым рекомендуется обзавестись для игры

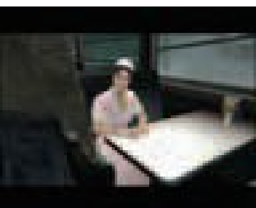
60 актеров задействовано в игре



МЕЖДУ ПРОШЛЫМ И БУДУЩИМ

Работа над ***Fahrenheit*** шла не год и не два. Поэтому неудивительно, что авторы далеко ушли от первоначального концепта. Поскольку **Дэвид Кейдж** (David Cage) задумывал проект как логическое продолжение телесериалов, то и Fahrenheit должен был представлять собой набор отдельных эпизодов и продаваться через интернет, по частям. Планировалось, что каждый такой эпизод (продолжительностью около часа) должен хитрым образом продолжать ту линию поведения, которую ты выбрал на предыдущем отрезке игры. К счастью, от такой идеи отказались. Иначе этой статьи тебе бы пришлось ждать как минимум полгода.





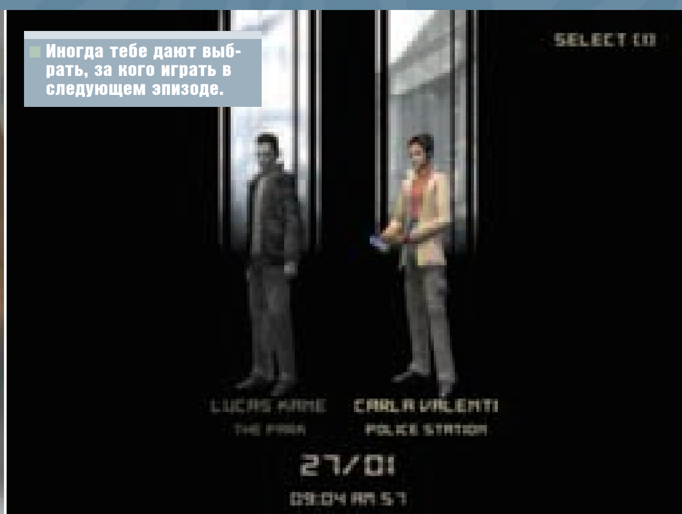
■ Ей придется составлять словесный портрет Лукаса.



■ Детектив Майлс опять не вернется домой вовремя.

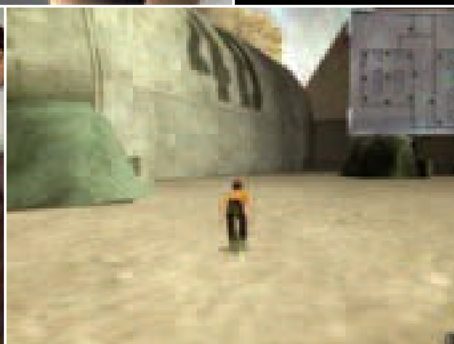


После Fahrenheit ты будешь за километр обходить черных воронов.



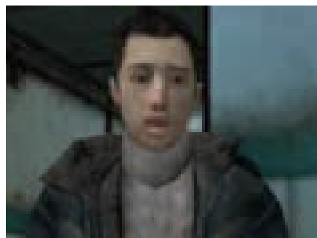
Иногда тебе дают выбрать, за кого играть в следующем эпизоде.







СЛЕДИ ЗА СОБОЙ



У каждого персонажа в игре имеется индикатор состояния. Если у человека все получается, он будет показывать «нормально». А вот серия неудач может привести к депрессии, нервным срывам и даже самоубийству.

действия. Когда можно что-то сделать, в верхней части экрана появляется подсказка, поясняющая каким образом повертеть правый джойстик. Причем движения эти интуитивно понятны: «вперед» – открыть дверь, «назад» – закрыть, «по кругу» – скажем, повернуть что-нибудь. То же самое – в разговорах. Только вот на выбор дальнейшего развития беседы нам дают не так уж много времени, что тоже логично. Вряд ли разговаривая с кем-то, ты делаешь между фразами минутные перерывы? То-то же!

Управление переназначается, и играть можно с клавиатуры. Правда, в этом случае тебе придется туго в аркадных сценках (см. врезку), да и аналоговых рычажков на клавиатурах пока нет.

КАК В КИНО

Для создания правильной атмосферы совершенно необязательно пользоваться новомодными технологиями: достаточно просто подойти к делу с душой. В Fahrenheit не используется ни один из современных спецэффектов, и, тем не менее, в реальность происходящего на экране не перестаешь верить ни на минуту.

Дэвид Кейдж (David Cage), основатель и управляющий **Quantic Dream**, а также режиссер Fahrenheit, говорит: *«Мы не хотели, чтобы игра выглядела как все остальные. Мы стремились, чтобы у игрока сложилось впечатление, будто он смотрит фильм»*. И действительно – фильм.

С первых минут игры в глаза бросается отличная операторская работа. Ракурсы, движение камеры – все это напоминает лучшие образцы кинематографического искусства. С поправкой на то, что смена ракурсов и движение камеры происходят в реальном времени. Не знаю, как Quantic Dream уда-

Интерфейс игры действительно динамичен и умеет с успехом подстраиваться под конкретную ситуацию



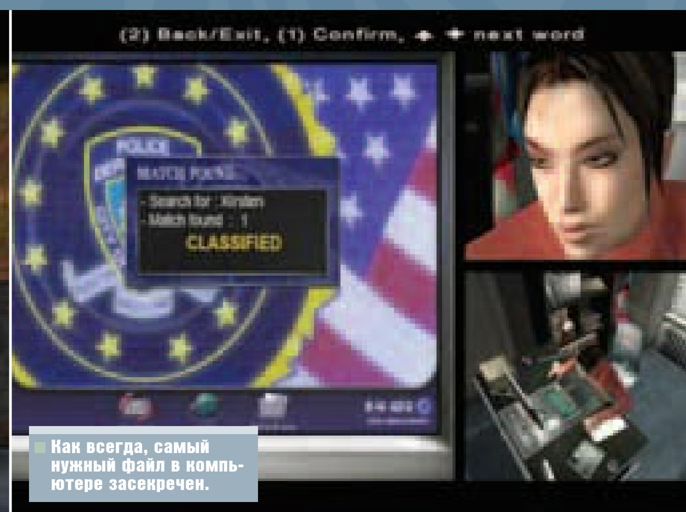
На бога надейся, Лукас. Но и сам не плошай.







Жена детектива Майлса очень переживает за мужа.



Как всегда, самый нужный файл в компьютере засекречен.

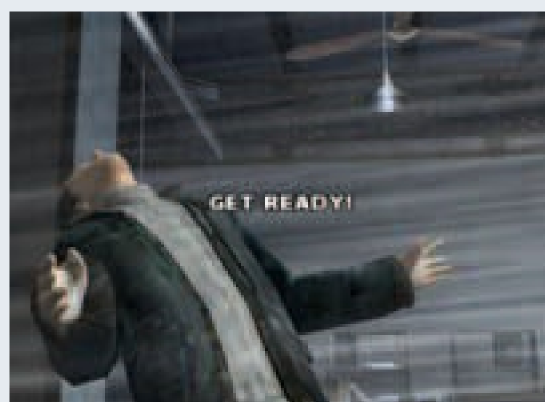
лось добиться такого эффекта, но это определенно превосходит все, что мы видели до этого, по крайней мере, на PC. Ощущение цельности изображению придают эффекты, накладываемые на картинку. Они настолько прозрачные, что их почти не замечаешь. Легкая рябь на экране, синий светофильтр – все это создает особенную атмосферу холода, страха и безысходности. В таких условиях заметить, что полигонов в декорациях не так уж и много, абсолютно невозможно. Есть и еще кое-что, без чего бы погружение в мир заснеженного Нью-Йорка было бы неполным. Я говорю о музыке. Бесподобные композиции **Анджело Бадаламенти** (Angelo Badalamenti, композитор, создавший гениальный саундтрек к фильму Twin Peaks) были написаны специально для игры. И вряд ли кто-нибудь смог бы сделать это лучше него.

ЭВОЛЮЦИЯ

Fahrenheit – лучшее, что было сделано в жанре за этот год. Да и за прошлые несколько лет. Мы имеем дело с уникальным случаем: игра-долгострой из гадкого утенка превратилась в такого красавца, что еще долго никто не сможет сравниться с ним – уж поверь мне. Подход создателей к своей работе иначе как новаторским не назовешь. Игра поставила с ног на голову все квестовые клише и в результате доказала: квесты еще очень рано списывать со счетов. Fahrenheit настолько прост в обращении, что приведет в восторг любого. Это тот случай, когда история транслируется почти что в мозг игрока, без всяческих помех со стороны интерфейса, глупых условностей и сценарных промахов. Представь, что ты смотришь фильм. Хороший, интереснейший фильм – и в самый ответственный момент, когда герой на волосок от смерти, кричишь ему: «Парень, быстрее, за дверью враг!». И герой – о чудо! – слушается и за минуту до, казалось бы, неминуемой гибели обретает спасение. Fahrenheit – это около 30-ти часов концентрированного удовольствия. Попробуй – не пожалеешь. Только убедись, что у тебя много свободного времени. От игры просто невозможно оторваться.

РАЗ-ДВА, ВЗЯЛИ!

Fahrenheit изобилует динамичными аркадными сценками. Причем реализованы они довольно необычно, по крайней мере, для PC. Пока на экране развивается действо, тебе нужно внимательно следить за двумя кругами посередине экрана, и смотреть, какие сектора на них зажглись. А потом – не зевать и вертеть джойстиками в ту же сторону. Если ты успел, то герой на экране совершит единственно верное действие. Несмотря на кажущуюся глупость процесса, такая подача экшена является почти стопроцентной симуляцией стрессовой ситуации. Решение принимается на уровне инстинкта, а за происходящим вокруг успеваешь следить краем глаза.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.5
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.4



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Великолепный сюжет, непередаваемая атмосфера, яркие герои.
– Единственный недостаток – иногда утомляющие action-сценки.

ГРАФИКА 8.0
+ Отличные модели персонажей, великолепная анимация. Общий стиль.
– Технологически графика немного устарела. Впрочем, кого это волнует?

ЗВУК И МУЗЫКА 10.0
+ Идеально озвученные герои, гениальная музыка. Великолепный звук.
– Игра «звучит» идеально – никаких нареканий.

ДИЗАЙН 9.0
+ Ни больше, ни меньше – новая ступень эволюции квестов.
– Есть небольшие нарекания по сложности аркадных сценок.

УДОБСТВО 8.0
+ Новаторский подход к управлению в квестах. Просто и удобно.
– Без геймпада с двумя аналоговыми джойстиками придется туго.

ИТОГО

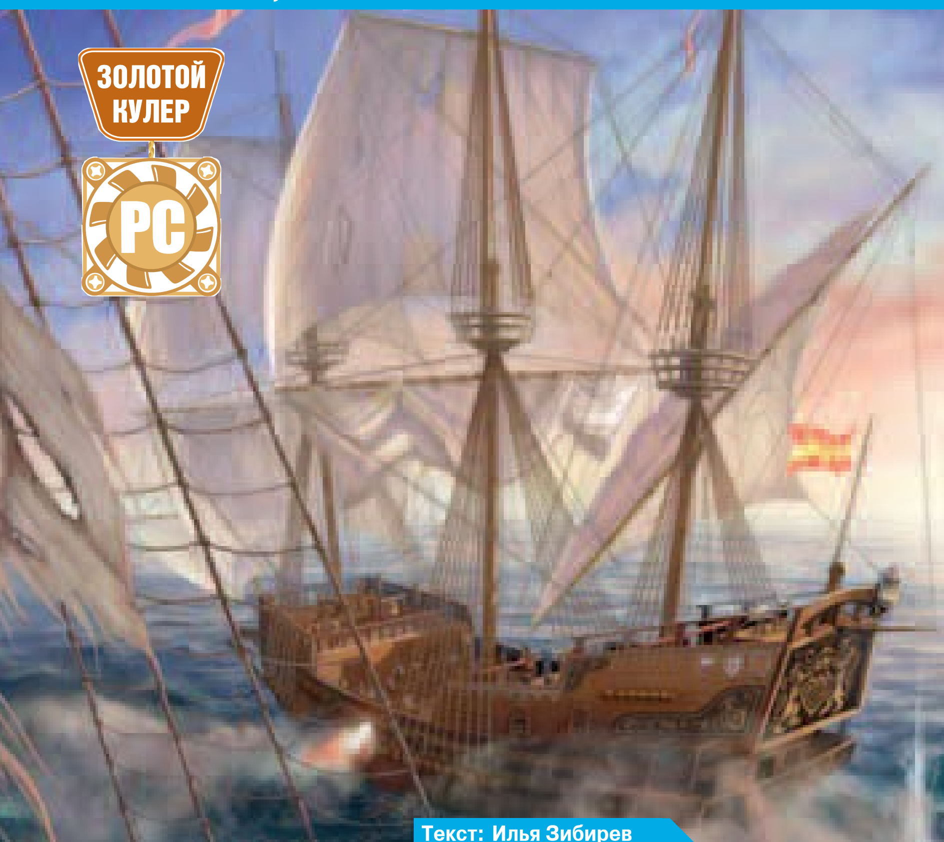
Лучший квест года и новое слово в жанре. Браво!



9.5

КОРСАРЫ 3

ПИАСТРЫ, КАРИБЫ И МОРЕ

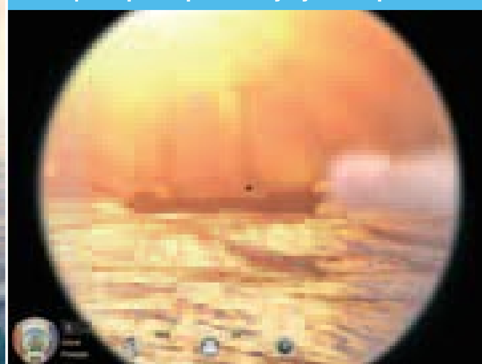




Текст: Илья Зибирев



Солнце в игре по красоте не уступает морю.



Подзорная труба – в море вещь просто необходимая.

ЖАНР ИГРЫ	Action / Role-Playing Game / Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Playlogic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Акелла
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	2 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.akella.com/k3

Новых *«Корсаров»* заждались – это факт. Пиратских (в хорошем, морском смысле) игр в мире существует не так уж и много: пересчитать хорошие и интересные можно на пальцах одной руки. И вот, наконец, третьи «Корсары» увидели свет. Понадобится ли нам еще один палец?

«Корсары» за номером «три» – это очень органичная смесь морского симулятора, ролевой игры и экшена. А над всем этим витает настоящий дух морских приключений – тот, который мы помним по книгам **Роберта Луиса Стивенсона** (R.L. Stephenson) и **Рафаэля Сабатини** (R. Sabatini).

Игру мы начинаем с выбора героя: это или Блэйз Девлин, рубаха-парень, забияка и сумасброд, или Беатрис Шарп – рыжая бестия, о которой слагают легенды. Несмотря на то что герои носят разные фамилии, кое-что их все-таки объединяет...

Ну а дальше все зависит только от тебя. Сюжет игры полностью нелинеен. Есть, конечно, несколько ключевых точек, через которые ты рано или поздно пройдешь, но специально водить тебя за руку никто не будет.

Перед тобой – весь Карибский бассейн, такой, каким он был в XVII веке. В каждом мало-мальски приличном порту тебя поджидают NPC, желающие выдать квест. Поступив на службу одной из морских держав, ты сможешь выполнить для нее целую серию постоянно усложняющихся заданий и изрядно выслужиться. А можешь заняться пиратством. Дополнительные квесты выдают и обычные люди, и их поручения зачастую очень интересны. Хотя поначалу, конечно, мы будем мальчиком/девочкой на побегушках из разряда «принеси это, а по пути обратно захвати то».

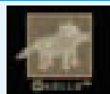
ИНОЙ МИР

Мир «Корсаров» – подвижный, живущий по своим внутренним законам. И твой герой – совсем не центр мироздания. Карибское море бороздит множество кораблей с искателями удачи на борту – абсолютно такими же, как ты. Поэтому приходится держать ухо востро.

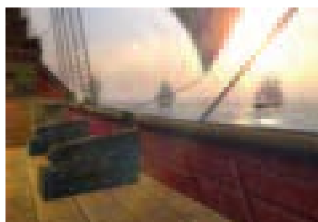
Все, что у нас есть вначале, – это любимый герой, его, скажем прямо, разваливающаяся на части посудина и совсем немного денег. С таким начальным капиталом можно завоевать полмира. А можно – бесславно пойти ко дну на корм акулам. Зависит все только от тебя и твоего умения успешно действовать в этом жестоком мире.

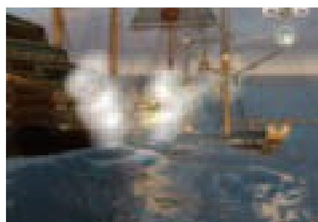
Никто никогда не заставит тебя делать то, чего ты не хочешь. Можно попытаться пройти игру, так и не послужив ни

В каждом мало-мальски приличном порту или городке тебя поджидают NPC, желающие выдать квест



О КОМПАНИИ
■ Компания «Акелла» – один из самых успешных российских разработчиков и локализаторов компьютерных игр. В связи с тематикой статьи нельзя не отметить, что именно в «Акелле» сделали одну из лучших морских игр прошлых лет – первую часть *«Корсаров»*, а затем и их как-бы-продолжение, *«Пиратов Карибского Моря»*. Кроме того, в недрах студии идет работа над футуристическим экшеном *Axle Rage*.





одной из держав. И даже не участвуя в боях. Можно, но нужно ли? На государственной службе ты будешь получать титул за титулом, пока не доберешься до губернаторского кресла. Более предприимчивые головорезы, впрочем, к этому моменту будут располагать десятком островов со своими ставленниками. Вот и выбирай: кем быть.

ОТ БЕРЕГА ДО БЕРЕГА

Путешествовать по водным просторам – одно удовольствие. Есть, правда, некоторые оговорки. Глобальное перемещение по морю происходит при помощи интерактивной карты. Игравшие в ***«Пиратов Карибского моря»*** или ***Sid Meier's Pirates*** сразу поймут о чем речь. Маленький кораблик бороздит просторы Карибского бассейна. Ему на встречу попадаются другие суда, плывущие иногда поодиночке, а иногда и группой.

Карта проста и легко масштабируется. В углу имеется удобный прибор, показывающий направление ветра, время суток, погоду, а также еще несколько важных для моряка параметров. В местах, где можно бросить якорь, на карте появляется соответствующая иконка. Всплывают иконки-подсказки и во многих других случаях, например, если есть возможность поучаствовать в битве. В наличии и обычная, бумажная карта. По ней управлять перемещениями нельзя, зато можно мысленно прикинуть курс и оглядеть все Карибы целиком. Ну а по суше герой ходит на своих двоих.

МЫ НЕ ХУЖЕ!

Не обошлось и без элементов RPG. У персонажа 12 умений (хотя как можно назвать удачливость умением, мне не очень понятно), которые ты можешь прокачивать, набирая опыт. А его здесь выдают буквально за каждый чих. Потопил французскую эскадру?

ФАКТЫ

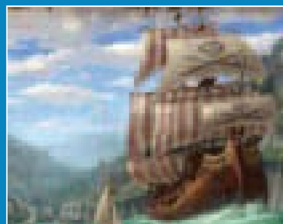
2 игровых персонажа на выбор

4 государства, которым можно служить

12 базовых характеристик персонажа

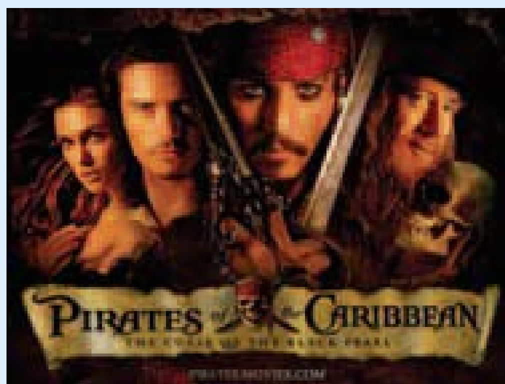
7 противоборствующих сторон

8 кораблей в бою – максимум



ТАЙНЫ ПРОШЛОГО

Как ты наверняка наслышан, игры под названием ***«Корсары 2»*** никогда не существовало – разве что в умах акелловцев. Какое-то время игра действительно разрабатывалась, но однажды люди с большими деньгами и правами на «игроизацию» фильма «Пираты Карибского моря» предложили **«Акелле»** сделку, от которой сложно отказаться. «Корсарам 2» отрезали все лишнее, приделали нужное и отправили покорять умы и опустошать кошельки поклонников фильма. Так и появились весьма недурственные ***«Пираты Карибского моря»***, а «Корсары» перескочили с первого номера прямиком на третий. Что нас, впрочем, уже не огорчает. Игра-то вышла отличная, а задержка только пошла ей на пользу.





■ Подобными ракурсами мог бы гордиться сам Айвазовский!



■ В каждом городе тебя ждет что-то неизвестное.


Таверна – место приятное и уютное.


А у губернатора неплохой дворец!


Поножовщина на закате – что может быть романтичнее?


Каждый неизведанный берег готовит нам множество приключений.


Игровая карта удобна и наглядна.

С КЕМ ДРУЖИТЬ?


Помимо четырех государств, которым ты можешь служить, в игре есть еще и три силы, не относящиеся к какой-либо стране. Это контрабандисты, торговцы и, конечно же, пираты. Ну какая морская игра без флибустьеров?

Получи! Хорошенько пофехтовал? Забирай! Выполнил квест? Молодец! Вот тебе еще. А ведь есть и способности (или, что привычнее уху матерого ролевика, – перки). С их помощью ты сможешь превратить своего персонажа из салаги в опытного мореходa, изворотливого торговца или гениального канонира.

ЯДРА К БОЮ

Совершенно очевидно, что соль игры – морские баталии. Сражения здесь есть – и еще какие! В одной битве может участвовать до 16 кораблей одновременно.

На происходящее мы можем смотреть как со стороны, в режиме обзора от третьего лица, так и непосредственно с палубы корабля. Правда, в этом случае корабль вмиг опустеет: все матросы исчезнут, чтобы не загораживать обзор.

Ну а сам бой прост как никогда. Знай себе, закидывай недруга ядрами, картечью, бомбами или книппелями. Главное – учитывай ветер, а также следи, чтобы вражеская лоханка находилась в зоне поражения твоих пушек. Впрочем, этому помогает специальный прибор, который служит не только своеобразным «радаром», но и показывает, какие пушки уже заряжены, какие повреждены и сколько осталось, скажем, орудиям левого борта до полной перезарядки.

ОДА МОРЮ

Сам понимаешь, назвать эту главку по-другому я просто не мог. «Корсары 3» вряд ли смогут отнять приз «Самая красивая игра» у какого-нибудь ***Half-Life 2***. Но этого и не нужно. Достаточно лишь один раз взглянуть на игру, и несколько минут восхищения гарантированы.

Играя в «Корсаров», понимаешь, что вода бывает очень

Игра подвижна, живет по своим внутренним законам. И твой герой – совсем не центр мироздания


В такой мясорубке корабль может сильно потрепать.


Их двое, но мы сейчас зададим им жару!

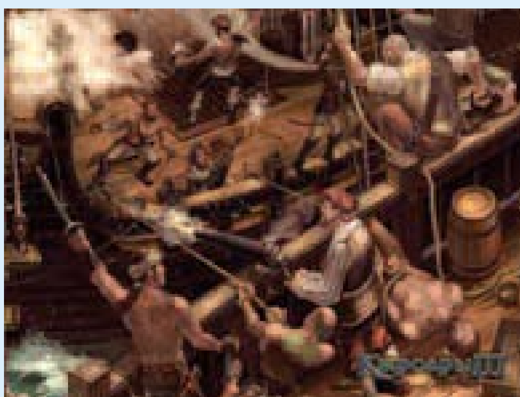

Руководить боем удобнее всего с палубы.


Самое красивое в игре – это, конечно же, шторм.


А какой шторм – без молний?

ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НОВОЕ

Офицеры в игре – одно из главнейших нововведений. В море они берут на себя часть твоих обязанностей, и без них обойтись никак нельзя. Ты можешь назначить офицера капитаном на другой корабль, и он войдет в твою эскадру (а в эскадре может быть до 5 улучшаемых по всем параметрам кораблей). Офицер также может стать губернатором в захваченной колонии – и та немедленно начнет приносить прибыль.
На суше офицеры повсюду сопровождают твоего героя, и в случае поножовщины окажут ему посильную помощь. Кроме того, они, как и главный герой, набирают опыт, получают новые умения и способности.



разной. Гладкой и синей днем, во время штиля. Разбрасывающей снопы «искр» в полдень, когда солнце отражается в волнах. Мутной, зеленой, загадочной и опасной – в шторм... Этот список можно продолжать еще долго. Акелловцы могли отшлифовать в движке лишь ту его часть, что отвечает за прорисовку воды, – и успех игре все равно был бы гарантирован.
Но не думай, что все остальное здесь выглядит хуже. Персонажи отлично анимированы, корабли выглядят реалистично: ветер раздувает паруса, команда снует по палубе. Хороша и суша: приятные очертания островов, интересная архитектура городов и портов. Движок *Storm* явно изрядно переработали, и это пошло ему на пользу.

ПОЧТИ БЕЗ ДЕГТЯ

Интерфейс, право слово, хорош, хотя далеко не все в нем очевидно.
Сначала, как водится, о приятном. Выдержан интерфейс в едином стиле. Управление почти полностью осуществляется мышью. Упомянутые уже много раз иконки возможного действия очень здорово помогают в игре.
Кроме того, в любой момент можно вызвать небольшое контекстное меню. На море оно поможет быстро поднять/опустить паруса, сменить тип зарядов к пушкам или доплыть до какого-нибудь объекта. На суше это меню позволяет мгновенно переноситься к нужному зданию – очень удобно, учитывая, как к середине игры беготня надоедает. Есть и подзорная труба – очень полезная штука в море.
Ну и без ложки дегтя не обошлось. Дело в том, что интерфейс несколько запутан, поэтому без тренировки попасть, скажем, на экран карты будет очень сложно. Впрочем, пара часов – и эта проблема теряет актуальность.
А вообще третьи «Корсары» удались на славу. Тут тебе и красоты морей-океанов, и напряженные бои, и торговля, и приключения. Где-то прослеживается сходство с Sid Meier's Pirates: ровно настолько, чтобы понять, что нашей игре глубины не занимать. «Корсары» – это настоящий, полноценный симулятор веселой морской жизни.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Множество квестов, нелинейность, морские приключения – все на месте.
– Иногда игра кажется слишком уж схематичной и упрощенной.

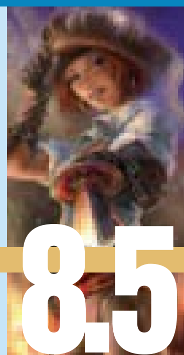
ГРАФИКА 9.0
+ Достаточно сказать, что воды красивее, чем здесь, ты не увидишь нигде.
– Недостатков почти нет – разве что иногда полигонов маловато.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Звук выполнен профессионально. Великолепная музыка.
– Никаких особенных восторгов звук не вызывает.

ДИЗАЙН 8.0
+ Игра оформлена очень стильно – приятно посмотреть, приятно играть.
– Если бы в режиме от первого лица корабль не был бы пуст, было бы лучше.

УДОБСТВО 8.0
+ Несмотря на множество команд, управлять кораблем легко.
– Тем не менее, к горячим клавишам нужно привыкать.

ИТОГО
«Акелла» в очередной раз оправдала наши ожидания. Отличная морская игра.



8.5



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

БЛИЦКРИГ II

- Долгожданное продолжение культовой военно-исторической стратегии "Блицкриг".
- Три масштабные кампании, объединяющие в общей сложности 68 миссий.
- Более 250 исторически достоверных образцов вооружения и техники, около 60 видов пехоты.
- Рост опыта ваших бойцов и связанные с этим новые тактические возможности.
- Современная 3D графика, открывающая невероятные перспективы в использовании ландшафта и зданий при планировании и ведении боевых действий.
- Многопользовательская игра по локальной сети и на турнирном сервере Блицкрига II с рейтинговой системой.
- Полнофункциональный редактор, дающий возможность создания новых карт

1С NIVAL INTERACTIVE

Корсары III

Прочитав наш обзор третьих *«Корсаров»*, ты наверняка задался резонным вопросом: а есть ли в игре тот самый многопользовательский режим, о котором так много говорили? Конечно же, есть, ведь он должен был стать одной из основных особенностей игры. Именно этого так долго ждали поклонники морских приключений. И ждали не напрасно! Впрочем, сразу разочарую: никто не даст тебе и твоим друзьям играть в ту же игру, что предлагает однопользовательский режим. Никакого живого мира, никаких квестов и никаких многодневных плаваний. Для MMO-проекта это было бы в самый раз, для динамичного мультиплеера – не очень. Поэтому разработчики придумали несколько специальных сетевых забав – в меру увлекательных и энергичных, которые пронизаны тем же духом морской романтики, что и сингл.

ОБЫЧНЫЙ БОЙ

Здесь все просто. До 16-ти капитанов, каждый из них сам за себя. В общем-то, типичный deathmatch в необычных условиях. Интереса добавляют и погодные условия: ветер, осадки и, конечно же, волнение на море. Легко топишь вражеский корабль днем при легком ветре? А попробуйка провернуть то же самое ночью и в шторм. То-то же.

ГРУППОВОЙ БОЙ

То же самое, что и предыдущий вариант, но в командах. В общем – team deathmatch. Что, конечно же, куда интереснее. Одно дело – в гордом одиночестве забрасывать ядрами всех и вся, а совсем другое – сражаться с вражеской командой. Здесь большую роль играют не только навыки морехода и канонира, но и командный дух и умение действовать вместе.

ЗАЩИТА КОНВОЯ

А это кое-что новенькое. Игроки делятся на две команды. Одна пытается защитить конвой с ценным грузом, вторая – разграбить и уничтожить. Это развлечение интересно хотя бы тем, что команды находятся в разных условиях и имеют разные задачи. Для одних важно умение быстро перехватывать вражеские корабли и нейтрализовать их прежде, чем







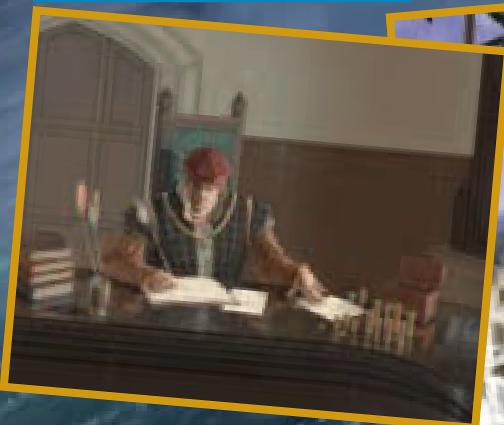
они смогут повредить конвою. Для других – быстро и слаженно провернуть диверсию.

ЗАХВАТ ФОРТА

Ну а здесь у нас совсем интересная ситуация. Есть форт, который одна команда пытается удержать, а вторая, соответственно, захватить. Для обеих команд хороши все способы, и для достижения цели придется изрядно попотеть.
Сражения могут происходить как в открытом море, так и вблизи одного из островов Карибского моря, особенно если нужно захватить форт.
Перед началом любого мультиплеерного матча каждый игрок получает некоторое количество очков (золота), которые можно израсходовать на множество интересных «вещей».
Во-первых, это умения и способности – но совсем не те, что в одиночной игре. Скиллов всего пять, и все они боевые: навык точной стрельбы, умение правильно обращаться с пушками, навигация, уровень защиты и скорость ремонта поврежденного корабля. Все шесть способностей также относятся к военной сфере. Уровень каждого из умений можно увеличивать на некоторое количество единиц – по скромной цене. Способности покупаются единовременно и немаленькие деньги.
Перед боем можно приобрести необходимые в плавании товары: боеприпасы, а также доски и парусину для ремонта поврежденных узлов корабля.
Но главное, что нужно выбрать перед началом боя, – это, конечно же, сам корабль. Кораблей здесь аж 18 штук, и стоимость их разнится. Соответственно, чем круче у тебя будет посудина, тем меньше денег останется на боеприпасы, улучшение характеристик персонажа и т.д. Придется пораскинуть мозгами!
Кстати говоря, очень важно определиться с пушками. Ключевой параметр – их материал. Одни пушки долговечнее, другие с трудом выдерживают длительные сражения. Сэкономить на орудиях можно, но кто гарантирует тебе быструю победу? Возможно, бой затянется, и у тебя попросту не останется огневой мощи.
Вот так незатейливо и в то же время увлекательно можно поиграть в «Корсаров» по сети. Нужно признать, что многопользовательский режим послужил отличным дополнением к одиночной игре.





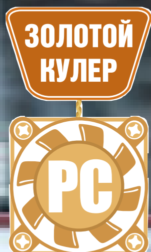


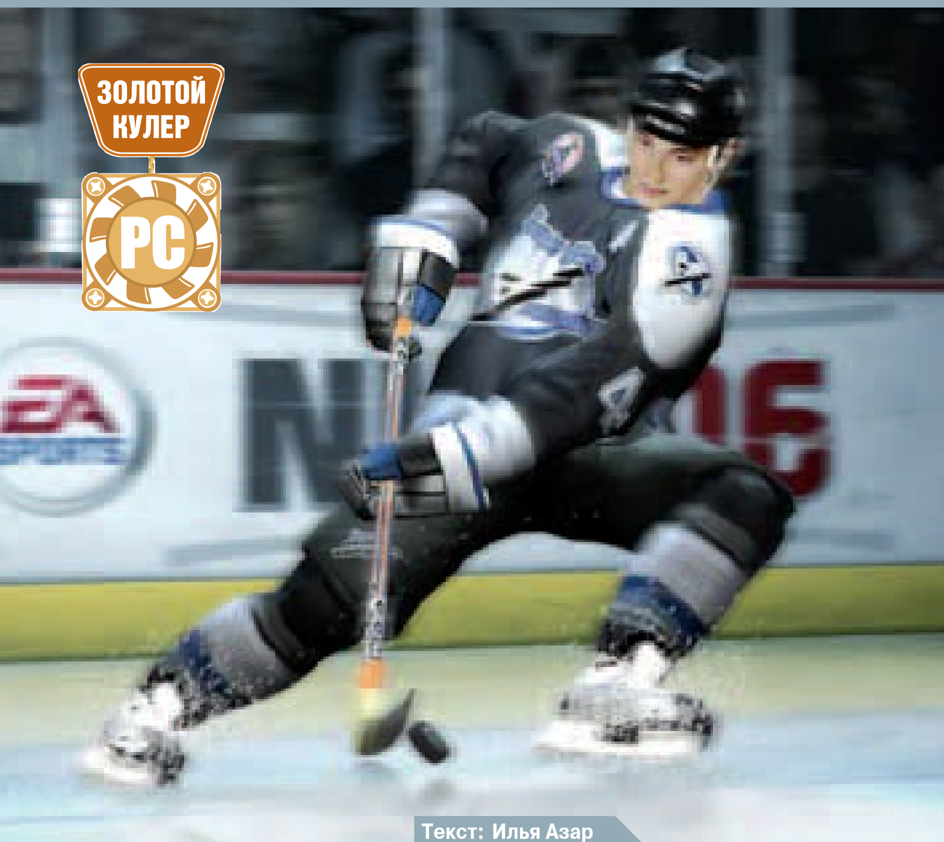




NHL 06

НАЗАД В ВЕЛИКОЕ БУДУЩЕЕ

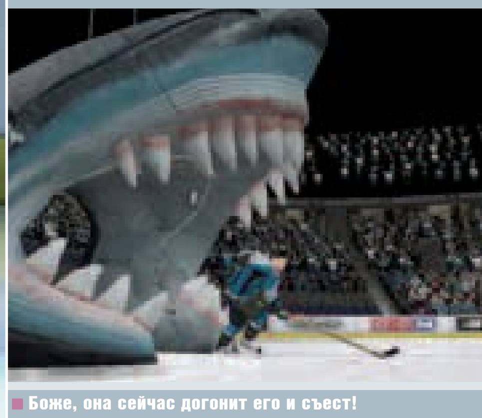




Текст: Илья Азар



Похоже, это неминуемый гол.



Боже, она сейчас догонит его и съест!

ЖАНР ИГРЫ	Sport
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	2 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.easports.com/games/nhl06

После годичного простоя хоккей возвращается в Северную Америку. Локаут завершен, и звезды во главе с чехом Яромиром Ягром (Jaromir Jagr) снова будут блистать в НХЛ. Если в прошлом году достаточно было включить любой отечественный спортканал, чтобы увидеть в деле Алексея Яшина или того же Ягра, то теперь от покупки *NHL* 06, нового симулятора Electronic Arts, отвертеться никак не удастся. Впрочем, жалеть тут не о чем: игра получилась едва ли не лучшей в долгой истории серии.

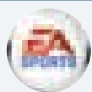
Проанализировав довольно недоброжелательные отзывы прессы и игроков на ***NHL 2005***, разработчики из **EA Canada** задумались и... полезли в архивы за диском с древней ***NHL'94***. По словам продюсера **Дэвида Литтмана** (David Littman), они *«попытались придать новой NHL боевой дух этой игры»*. Именно поэтому главные изменения коснулись геймплея и управления. Что наполняет нас ликованием, поскольку по графике, командным лицензиям и прочим «мелочам» нареканий всегда было существенно меньше. Похоже, разработчики сделали долгожданный шаг навстречу к идеальному хоккейному симулятору. По странному стечению обстоятельств EA таким образом вернулась к тому, с чего начинала.

ВСЕ В АТАКУ

В ***NHL 06*** упор делается именно на атаку, а не на оборону. Прошлую серию игроки критиковали за слишком частые толчки защитников. Любая попытка прорваться к воротам по центру заканчивалась «дружескими» объятиями и неминуемой потерей шайбы. Теперь соперник старается избегать контактной борьбы, тем самым освобождая простор для твоей тактической мысли. Даже на высоком уровне сложности вполне реально добраться до «пятачка» и, уложив вратаря (падают на лед они с большой охотой), забросить шайбу в верхний угол ворот. В последних выпусках NHL шайбы залетали в ворота только в следующей ситуации: два форварда выкатывались на одного защитника, тот, кто с шайбой уводил соперника в угол, следовал точный пас на свободного партнера, который и завершал атаку броском в незащищенный угол ворот. С синей линии или со средней дистанции забросить шайбу можно было лишь случайно, поэтому, чем чаще ты бросал, тем выше была вероятность «пробить» вратаря.

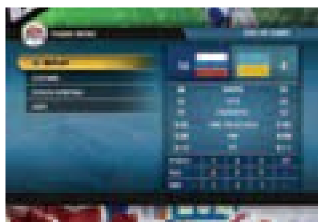
В новой игре все не так скучно; к старым схемам добавились новые: «звездные» хоккеисты (этим символом вместо привычного круга обознача-

В NHL 06 вполне реально добраться до «пятачка» и, уложив вратаря, послать шайбу в верхний угол ворот



О КОМПАНИИ

Об Electronic Arts и ее подразделении EA Canada, специализирующемся на спортивных играх, сказано уже столько, что добавить просто нечего. Напомню все же, что именно им мы обязаны существованием серий *FIFA*, *NHL*, *NBA* и многих других. Совсем скоро канадцы закончат *FIFA 06* и *NBA 06*, о которых мы непременно напишем.





ется игрок, владеющий шайбой) обучились специальным приемам. Например, они могут пустить шайбу между щитков вратаря или дезориентировать его своим фирменным финтом. Кроме того, если раньше снаряд летел просто в створ ворот, то теперь ты сам можешь выбрать перед броском, в какой именно угол направить шайбу.

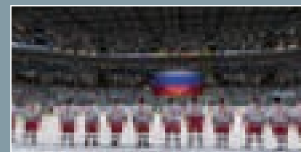
Ослабление защиты серьезно сказалось на цифрах, горящих на табло после окончания матчей. «0:0», как часто бывает в матчах тольяттинской «Лады», ты не увидишь никогда. Это, однако, не снижает градус напряженности матчей, которые обычно заканчиваются со счетом «7:8» или «6:4». Любопытно, что на низкой сложности панацеей от вражеских атак является мягкий отбор шайбы с помощью клюшки, а на высокой – жесткая встреча форварда корпус в корпус. В целом защищаться стало труднее, поскольку соперник, как и ты, плетет атакующие кружева и устраивает молниеносные перепасовки прямо перед носом у вратаря: не успел оглянуться, а шайба уже в твоих воротах. Кстати, в настройках можно подкрутить до нужного тебе состояния почти любой параметр: от силы вратарей до скорости движения хоккеистов. Играть стало легче, чем раньше, и непонятно, зачем нужны уровни сложности ниже самого высокого. Налицо явное движение игры от реалистичности к зрелищности. И нам кажется, что это к лучшему. Все-таки, услышав словосочетание «компьютерный хоккей», мы в первую очередь вспоминаем заброшенные шайбы и захватывающие комбинации, а не скучное слово «симулятор».

РУКИ ПРОЧЬ!

Уделив все внимание геймплею, в EA Canada почти «забыли» про графику. Конечно, с ней у серии все всегда было в порядке, да и конкурентов,

ФАКТЫ

- **3** хоккейных чемпионата кроме главного
- **4** игрока за одним компьютером
- **2** раза в истории НХЛ случался локаут
- **86** баллов – сила сборной России. У Канады – 94.
- **30** команд разбиты на 6 дивизионов
- **13** треков в качестве музыкального сопровождения



КОГДА ХОККЕЙ НАДОЕСТ

Предположим, тебе надоело играть в *NHL 06*. Ты закончил пятнадцать сезонов в Династии и выиграл чемпионат мира сборными России и Японии. Что еще может предложить тебе игра? Во-первых, ты можешь позвать товарищей (от одного до трех) с геймпадами и сразиться с ними в дворовый хоккей в режиме Free4All. Каждый из вас по очереди атакует вратаря и защитников, стараясь как можно быстрее забросить определенное количество шайб. Во-вторых, ты можешь создать своего игрока или целую команду, а потом заменить ею, к примеру, «Нэшвилл» и спокойно отыграть сезон НХЛ за свой родной «Авангард».





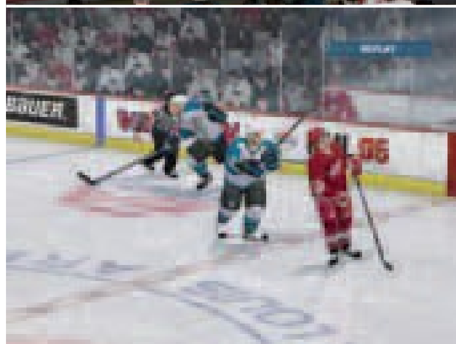
Бутылка с водой аж с ворот слетела от расстройства.



Мой бросок дезориентировал сразу двоих защитников.


Три защитника явно потеряли нить игры. До добра это не доведет.

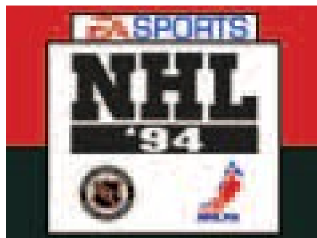

И из такой позиции можно забросить шайбу.







12 ЛЕТ НАЗАД



NHL'94, которой вдохновлялись разработчики *NHL 06*, была издана в марте далекого 1993 года исключительно на приставке Sony Genesis. Графика в игре лучше, чем даже в *NHL'96*, вышедшей на PC двумя годами позже.

обычно подстегивающих других разработчиков, у NHL давно уже нет. Лица хоккеистов и тренеров лучше по сравнению с предыдущей игрой не стали, а порой игроки и вовсе похожи на не совсем здоровых людей. Впрочем, это заметно только на скриншотах: «вживую» Яшин и Ковальчук так душевно открывали рты под звуки гимна, что на глаза наворачивались слезы. Кстати, неприятно удивило то, что формы сборных не соответствуют реальным, а придуманы художниками EA. Не говоря уже о том, что чемпионат мира проводится на аренах всех стран-участниц сразу.

С другой стороны, теперь из-под коньков хоккеистов летит ледяная крошка, а сама площадка по ходу матча покрывается царапинами. Анимация катания, бросков и других действий хоккеистов выполнена на высочайшем уровне. Картинка, в целом, стала еще больше похожа на телевизионную. Каждый гол или опасный момент обязательно и профессионально повторят, как только шайба выйдет из игры.

Разработчики гордятся тем, как технично хоккеисты управляются с шайбой. Они, как живые, ведут ее перед собой, а при ускорении немного отпускают вперед, что дает возможность сопернику в этот момент легко их обокрасть. К слову, многочисленных ляпов и неожиданных ошибок хоккеистов, которыми славится серия NHL, стало значительно меньше. Хоккеисты реже «застревают» на месте или не слушаются управления.

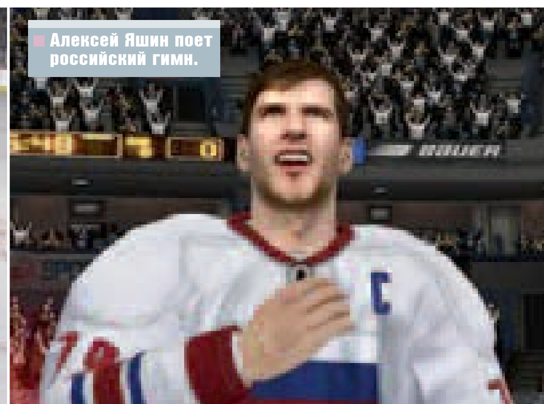
В настройках можно подкрутить почти любой параметр: от силы вратарей до скорости движения хоккеистов

ДИНАСТИЯ

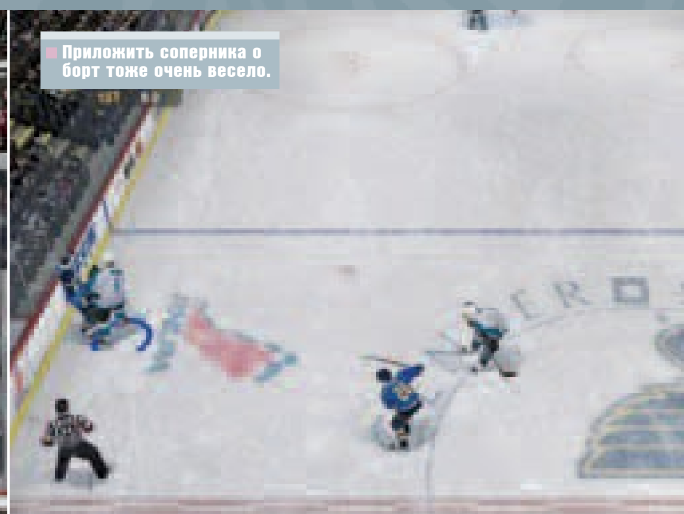
Никаких новых режимов игры разработчики не придумали. Как и в ***NHL 2005*** можно провести отдельный матч, сыграть целый сезон, отработать


Толстяк не щадит соперников.


Вратарь танцует джигу!


Алексей Яшин поет российский гимн.


Начальник, я, ей богу, ничего не нарушал!


Приложить соперника о борт тоже очень весело.

реализацию острых моментов в хоккейном аналоге стритбола или попробовать свои силы в режиме Династии. Кроме НХЛ доступны чемпионаты Финляндии, Швеции и Германии. За российский клуб, увы, снова сыграть не удастся (по-моему, это заговор!). Режим Династии отличается от режима сезона только возможностью играть хоть до 2050 года, а также наличием примитивной финансовой системы. Так, выбрав сезон, ты можешь использовать почти читерский ход для усиления любой команды, хоть «Баффало»: просто подписывай перед первым матчем неограниченное количество свободных агентов, среди которых есть знаменитый бугай Эрик Линдрос (Erik Lindros) и туча молодых перспективных хоккеистов. В Династии ограничения на число контрактов и зарплату игрокам будет накладывать бюджет. Кроме того, если дела пойдут совсем плохо, правление может запросто уволить тебя.

В судьбу матча, счет которого ты доверил определить компьютеру, можно в любой момент вмешаться и изменить его ход собственными руками. Тем не менее, неудобный интерфейс (естественно, ориентированный на владельцев приставок) сильно осложняет дело. Как приятная добавка к хоккейным матчам новый режим очень неплох, но если хочешь почувствовать себя менеджером хоккейной команды, обрати внимание на серию ***NHL Eastside Hockey Manager*** от знаменитой **Sports Interactive**.

ДОЖДАЛИСЬ

Не успели мы обрадоваться, что сможем снова следить за происходящим в самой интересной хоккейной лиге мира, как на нас обрушилось новое счастье. Легендарная серия NHL вышла из застоя. После не очень удачного NHL 2005 новая часть – просто манна небесная для любителей хоккея. Пусть ребята из EA Canada не смогли обойтись без нескольких мелких недочетов, но к самому главному – геймплею – на этот раз придраться очень сложно. Теперь отчаянно хочется верить, что и все остальные спортивные игры этого сезона от EA удержат планку качества, установленную NHL.

НАСТОЯЩАЯ ФИЗИКА

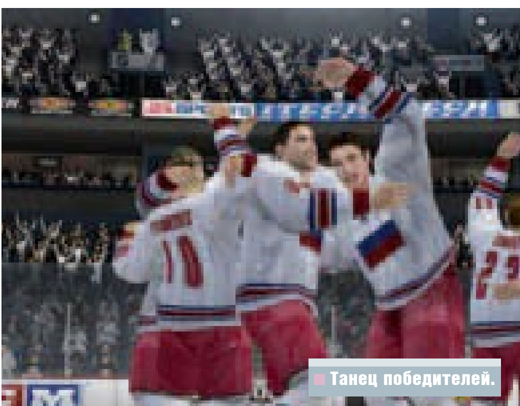
Переработанной физике в *NHL 06* далеко до товарки из *Half-Life 2*, но, тем не менее, в жанре хоккейных игр – это новое слово. Физический движок встроен в игру, и игрок может сам настраивать степень его реалистичности. В NHL 06 шайба ведет себя как настоящая. Точные броски всколыхнут сетку или даже собьют с ворот вратарскую бутылочку с водой. Шайба может вставать на ребро, и, щелкнув по ней в такой момент, ты навернякa отправишь ее на трибуны. Если попадешь в голову вратарю, то черный снаряд повалит его на лед, а ты подхватишь шайбу и легко поразишь ворота. Хоккеист же после такого удара рискует получить серьезную травму.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	5.8


Танец победителей.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Акцент на зрелищную атакующую игру. Мощный и не грубый ИИ.
– Минусы практически исчезли. Исключение – слабый режим Династии.

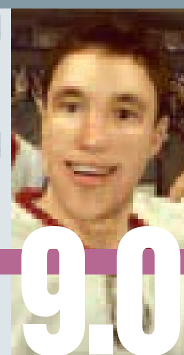
ГРАФИКА 8.0
+ Прекрасные модели. Великолепная анимация. Блестящий лед.
– Угловатые зрители. Страшные в статике лица хоккеистов.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Звуки безупречны. Музыка известных поп-рокеров на своем месте.
– Все те же голоса, все те же реплики комментаторов.

ДИЗАЙН 10.0
+ Красивые своевременные повторы опасных моментов и многое другое.
– Дизайн спортивных игр от EA – синоним слова «идеал».

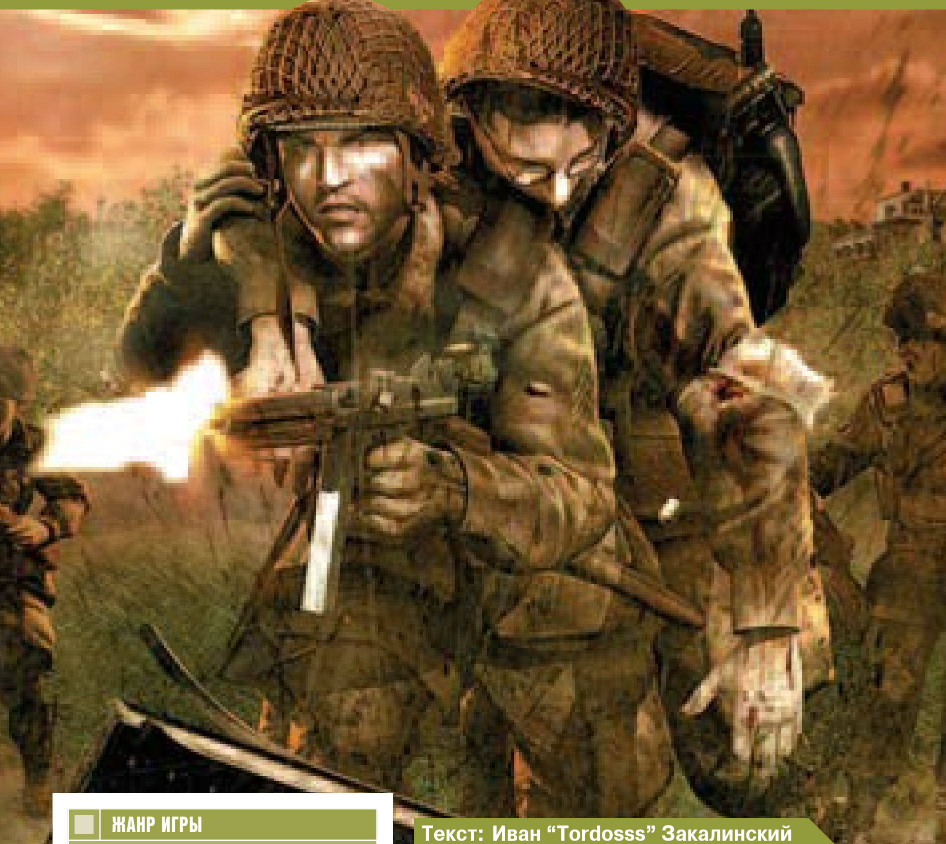
ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ Распределение функций по кнопкам геймпада стало удобнее.
– Играть на клавиатуре тяжеловато. Игра заточена под геймпад.

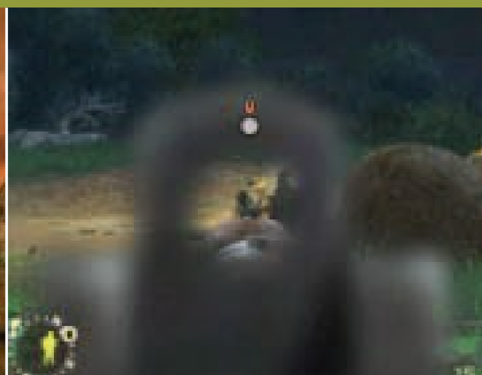
ИТОГО
Возрождение спортивной легенды. Отличный симулятор хоккея.


9.0

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

ВОЙНА ТВОЕЙ МЕЧТЫ





Трудно передать то чувство, которое возникает, когда ты заходишь врагу во фланг.



Как же было здорово расправиться с этим гадом, державшему на мушке весь мой отряд!

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Gearbox Software
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.8GHz,1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1 DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.brothersinarmsgame.com

Ищи демоверсию на диске!



Хорошей игры никогда не бывает много. Завалив последнего босса, снеся с лица земли последнюю вражескую постройку или выиграв финальную гонку, мы, как правило, хотим продолжения банкета. И умные разработчики дают нам «еще». К сожалению, иногда они подсовывают нам примитивно слепленный набор миссий, чья игровая ценность весьма сомнительна. Но с *Brothers in Arms: Earned in Blood* такого не произошло. Этот адд-он к одному из лучших шутеров по мотивам Второй мировой выглядит никак не хуже оригинала, а по некоторым параметрам даже на порядок лучше.

Хотя по сути Earned in Blood – это как раз набор новых карт и нового оружия плюс пара-тройка косметических доработок. Но насколько качественно и крепко все это сделано! Перед нами настоящее, полноценное дополнение, а не продукт из разряда «нарубить бабулек».

УЖЕ НЕ БЕЙКЕР

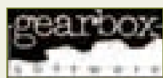
Повествование ведется от лица одного из героев оригинальной ***BiA: Road to Hill 30***, сержанта Хэртстока (для своих – просто Рэд). Благодаря смене главного героя разработчики смогли продемонстрировать нам альтернативный взгляд на события первой части. Мы увидим все, что осталось за кадром Road to Hill 30, а также события, произошедшие после ее окончания. Особенное умиление вызывают частые встречи с Бейкером и его командой, за которую нам в свое время пришлось пролить немало крови.

Но у нас теперь свои подчиненные и новые сражения, которые стали гораздо правдоподобней. Нет, серьезно, солдаты еще в Road to Hill 30 не производили впечатления каменных истуканов, а в Earned in Blood они и вовсе удивляют своей живостью. Бойцы постоянно что-то кричат, ругаются на засевших за баррикадой фашистов, с отчаянием рапортуют о смерти своего товарища и с удовольствием отмечают очередного выбывшего из строя врага. Именно поэтому очень трудно отделаться от впечатления, что ты командуешь настоящими людьми, которых совсем не хочется подставлять под вражеские пули.

ИНТЕЛЛЕКТ!

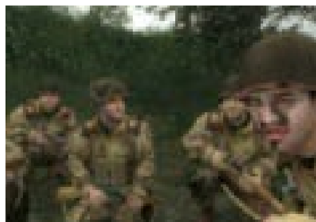
К счастью, наши подопечные и сами не спешат под них лезть. Иногда, конечно же, боец забывает о том, что надо укрываться от выстрелов противника, получает очередь в грудь и падает замертво, но по сравнению с Road to Hill 30 таких моментов стало гораздо меньше. Наконец-то под нашим контролем не шумная ватага

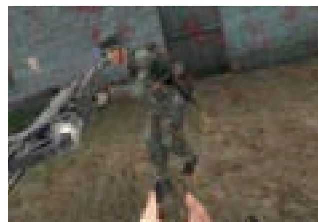
За время, прошедшее с выхода оригинальной игры, противник стал во много раз наглее и умнее

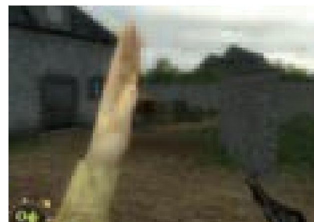


О КОМПАНИИ

Команда Gearbox состоит из видных деятелей игровой индустрии, принимавших участие в разработке таких шедевров, как *Civilization*, *Duke Nukem 3D* и *Half-Life*. Ну а собравшись вместе, эти ребята выпустили целый ряд отличных игр, среди которых *Halo*, *Tony Hawk's Pro Skater 3* и два адд-она к *Half-Life*.







ребятишек, едва обученных основам тактики, а нормальное подразделение, способное и без командира устроить врагу хорошую взбучку.
Хотя противник здесь тоже не лыком шит. За время, прошедшее с выхода оригинальной игры, он стал гораздо наглее и умнее – обладая достаточным количеством солдат, вражеский командир так и норовит отправить пару-тройку подчиненных в обход наших позиций. Чаще всего послать им наперерез кого-то из своих не успеваешь, поэтому приходится самому вступать в бой, умирать и ругаться сквозь зубы на излишне сообразительных фрицев. Да-да, один против трех ты вряд ли устоишь – из здешнего оружия, как и в первой части, не так-то легко попасть в цель.
Впрочем, лезть головой в пекло никто не просит. Благо, система командования отрядом осталось такой же простой и понятной. Чтобы осознать все изящество здешнего управления, его нужно опробовать самому.
Из заметных нововведений, пожалуй, стоит отметить возможность отобрать у подчиненных пару магазинов с патронами. В оригинальной Brothers in Arms боезапас выданного в начале миссии оружия быстро заканчивался. Именно поэтому дальше приходилось воевать с трофейными стволами. В Earned in Blood этой проблемы почти нет – спасибо нашим однополчанам.

КРИВЫЕ УЛОЧКИ

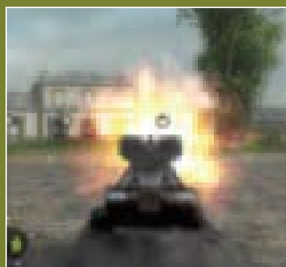
Как мы и предполагали в превью, самыми напряженными и интересными боями можно по праву назвать городские сражения. Полуразрушенные дома, столкновения с немцами буквально нос к носу, ожесточенные перестрелки с окопавшимися на другом конце площади врагами – всего этого здесь в достатке.
Да и остальные уровни ненамного отстают от городских. Местность, на которой происходят столкновения с врагом, стала гораздо обширней, на ней появилось множество объектов, за которыми можно спрятаться. Так что если ты зашел во фланг к врагу, не спеши радоваться – он наверняка начнет осыпать тебя пулями, планомерно отступая к другой позиции. Нет, серьезно, немцы порой просто удивляют.

НОВЫЙ СВЕТ

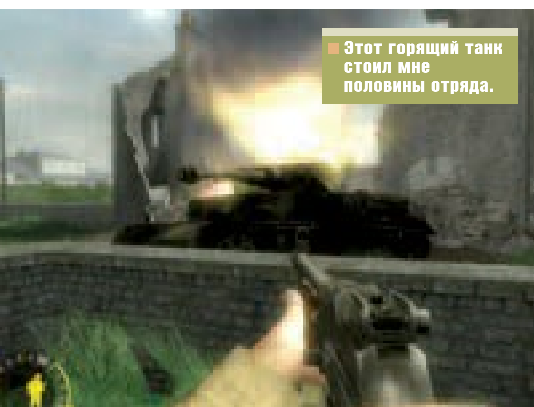
Картинка по сравнению с Road to Hill 30 почти не изменилась. Приятно выглядит новая система освещения, придающая графике неуловимое очарование, которого раньше так не хватало. Хотя возраст движка все же дает о себе знать: если придираться, вполне можно найти огрехи. Хотя, при таком качестве игры их просто не замечаешь.
Парни из Gearbox на совесть проделали работу над ошибками. Ну а мы получили новые, еще более любопытные и насыщенные уровни и очередную порцию настоящей войны, за которую мы так любим Brothers in Arms. Если ты до сих пор с удовольствием вспоминаешь оригинал, если тебе хочется ощутить все прелести реалистичного тактического шутера по мотивам Второй мировой войны, обязательно обрати внимание на Earned in Blood. Адд-он стоит потраченного на него времени и денег.

ФАКТЫ

- **1** новая точка зрения на события
- **1** бронетранспортер с пулеметом – это проблема
- **2** группы солдат в твоем отряде
- **1** танк на городских улицах – легкая добыча пехоты
- **1** пулемет в твоих руках – настоящая машина смерти







Этот горящий танк стоил мне половины отряда.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Увлекательные бои, услада для любителей тактических шутеров.
– Искусственный интеллект иногда сильно тупит. Хотя и реже, чем раньше.

ГРАФИКА 8.0
+ Живая картинка, плавная анимация, продвинутая система освещения.
– Движок явно мог бы быть посвежее и посимпатичнее.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Большая часть звуков ласкает слух. Музыка тоже не подкачала.
– Идеальным звуковое оформление не назовешь. Есть мелкие недочеты.

ДИЗАЙН 10.0
+ По традиции, аутентичность происходящего находится на высоком уровне.
– Трудно придираться к игре, в которой каждая деталь взята из жизни.

УДОБСТВО 8.0
+ Отличная система управления отрядом, наглядный и удобный «радар».
– Эпизодические сбои в процессе выдачи приказов. Вот, пожалуй, и все.

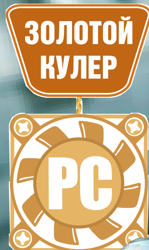
ИТОГО
Отличнейший адд-он к великолепной игре. Вторая мировая все еще с нами.

8.5

MOTO GP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

ОНА ОДНА ТАКАЯ







Текст: Павел Демин



Можно подумать, что это wallpaper. Ан, нет. Самый настоящий скриншот.



Имей в виду: на дороге может случиться все, что угодно.

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Climax Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.motogp3.com

Праздники у любителей мотоспорта случаются не так часто, как хотелось бы. А все приятные мгновения уже на протяжении многих лет связаны с одной единственной серией – *Moto GP*. Отрадно, что флагман жанра мотосимуляторов от компании Climax Entertainment привлекательности не потерял, даже в отсутствии конкуренции. Британцы в очередной раз выпустили очень качественную игру.

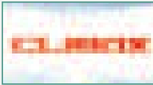
Однако полноценным симулятором ***Moto GP 3*** не назовешь. Да, тут тебе и правдоподобная физика, и правильное поведение мотоциклов на дороге, и проработанная модель столкновений, и незаурядная анимация. Но в то же время управление настолько легко освоить, что овладеют даже новички. Стоит ли приверженцам абсолютного реализма напрягаться по поводу частичной аркадности? Не думаю. Ведь без эффектных скриптов падения, легкого «глянца» картинки и модного нынче эффекта размывания изображения на больших скоростях игра потеряла бы весомую часть своего драйва.

ЛИКБЕЗ

Для тех, кто по каким-то причинам пропустил две предыдущие части этого замечательного мотосимулятора, поясню, с чем они будут иметь дело. Все очень просто: Moto GP (или Moto Gran Prix) – это мировой чемпионат по мотоспорту. Трансляции некоторых заездов периодически проскакивают в сетку вещания телеканала «Спорт», так что шанс увидеть действо воочию есть у каждого.

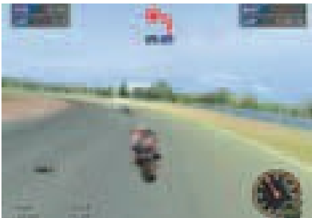
Если можно так выразиться, то Moto Gran Prix – это Formula 1, только на двух колесах. Сходства очевидны. Во-первых, и там, и здесь кольцевые гонки состоят из большого количества кругов. Во-вторых, обычно все решают секунды и доли секунд. Борьба идет за продвижение вперед даже на считанные метры. В-третьих, и в «Формуле», и в «Мото Гран-при» обгоны возведены в ранг настоящего искусства. Наблюдать их доводится нечасто, зато в исполнении мастеров такие маневры выглядят очень эффектно. На протяжении всего заезда идет, как бы странно это ни звучало, «позиционная» борьба. Победу в изнурительных дорожных марафонах приносят незначительные преимущества (толково подобранные покрышки, объем залитого топлива, стратегия пит-стопов), которые позволяют гонщикам склонить чашу весов в свою сторону. Стоит ли говорить о том, насколько важны здесь практика и квалификация?

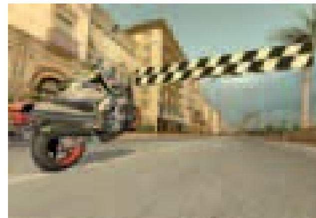
Пока серии ничто не угрожает, она только укрепляет свои позиции. И делает это так красиво!



О КОМПАНИИ

Climax Entertainment включает в себя три подразделения: Climax Racing (разработка гоночных игр), Climax Action (разработка экшенов разных мастей) и Climax LA (разработка новых технологий). Созданием *Moto GP 3: Ultimate Racing Technology*, как нетрудно догадаться, занимались ребята именно из Climax Racing.





Теперь приготовься! Все перечисленное в том или ином виде перенесено в игру (и сделано это, надо сказать, очень неплохо). Но не стоит беспокоиться и бежать от подсудимой как от чумы. Moto GP 3 не заставит тебя наматывать по двадцать два круга, проходить квалификацию и откатывать практику, если ты этого не желаешь.

ЭКСТРЕМАЛЫ

Для тех, кто не желает из раза в раз лицезреть однообразные стадионные треки, придуман Extreme-режим. По своей сути он не сильно отличается от Gran Prix Mode: практика, квалификация (если пожелаешь) и собственно заезд. Но обычному игроку придется по вкусу, скорее всего, именно он. Ибо extreme-гонки проходят на самых обыкновенных городских улицах и пригородных трассах. Остальные различия заключаются в следующем: число участников заезда сокращается до 10-ти человек, а на дороге почти нет penalty-зон, за выезд на которые жестоко штрафуют дополнительными секундами. Впрочем, суть дела это несильно меняет. Как ни печально, ничего действительно экстремального здесь нет: никаких развилок, трамплинов и прочих радостей жизни дизайнеры игры не предусмотрели. Ограничились только уходящей вдаль дорогой и **Кагу Нишикаву** (Kagu Nishikawa), вечно маячащим где-то впереди.

ARTIFICIAL IDIOT

Кстати, искусственный интеллект – один из немногих компонентов игры, который действительно разочаровал. Создалось ощущение, что пилотам элементарно забыли заменить мозги двухлетней давности. Как еще объяснить тот факт, что на абсолютно любом уровне сложности виртуальные **Макс Бьяджи** (Max Biaggi) и **Колин Эдвардс** (Colin Edwards) ни за

ФАКТЫ

6 доступных для освоения игровых режимов

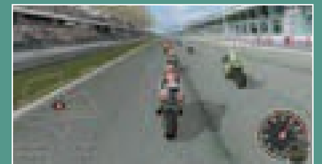
4 чемпионата в разных классах

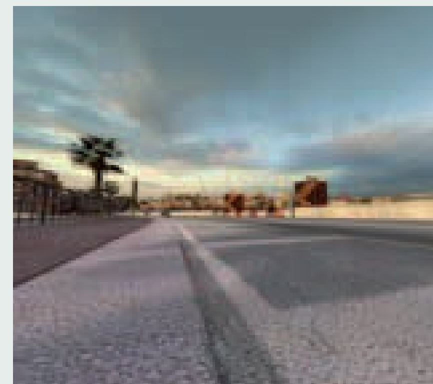
16 треков в новом Extreme-режиме

16 extreme-байков из соответствующего режима

20 участников GranPrix-заездов

10 участников Extreme-стартов





КРАСОТА ПО-БРИТАНСКИ

Еще пару слов стоит сказать о технологическом уровне *Moto GP 3*. Стоит похвалить разработчиков за превосходную архитектуру, в первую очередь, extreme-треков. Великолепная Прага, со своими тесными улочками и живописными мостами, ночная Барселона, набережная которой выглядит как настоящая, малазийские вечнозеленые тропики и ослепляющие огни японского мегаполиса – на первых порах все это отвлекает от дороги. Впрочем, и сама дорога не забыта. Весьма правдоподобно передан эффект горячего воздуха. Плюс ко всему, бесподобно и заходящее солнце в испанской Андалусии. Самых восторженных эпитетов заслуживает шикарная вода. Чуть меньше впечатлили погодные эффекты. Впрочем, это мелочи. Печально, но и без полноценной ложки дегтя все же не обошлось. Плоские и неподвижные зрители, а также непозволительно скудные текстуры просто отвратительны.



На старт!

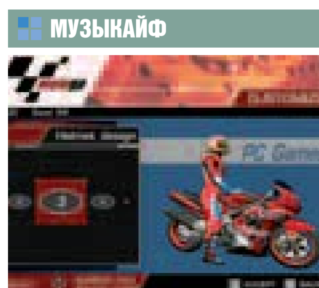


Чахлая растительность и великолепная вода.


Центр Праги в тумане.

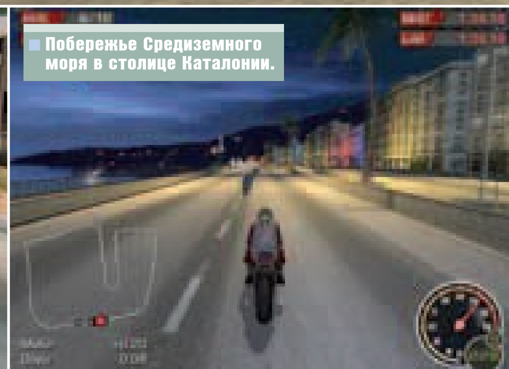

Один из самых удачных небосводов в игре.

МУЗЫКАЙФ



Самых лестных слов заслуживает звуковая дорожка. Гитарно-ударные композиции чередуются с легкими электронными ритмами. Музыкальное сопровождение не давит, не гнетет и в то же время не дает поводов заскучать или, что еще хуже, выкрутить громкость на минимум. *Moto GP 3* – тот редкий случай, когда свой плейлист в игру импортировать просто ни к чему. Не менее важен для любой приличной гонки и шум ревущих моторов. Движки мотоциклов в Moto GP 3 могут похвастаться индивидуальным, звучным и правдоподобным рычанием, от которого даже спустя пару часов игры не раскалывается голова.


Траектории, по которым проходят повороты компьютерные оппоненты, неизменны.


Побережье Средиземного моря в столице Каталонии.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.8

что не съедут с выбранной ими «колеи»? Просто маневры игрока их не интересуют. С ростом сложности ИИ прибавляет только в скорости, но никак не в логике и тактике, и это грустно. А вот еще один любопытный, но печальный итог моих наблюдений. Отстает на треке почти всегда один-единственный гонщик, лидирующую группу составляют двое, а ровно по середине между ними идут все остальные. Змейкой они дружно проходят всю дистанцию трассы, не предпринимая ровным счетом никаких действий, чтобы обогнать соперника. Только игрок может внести корректировку в результаты.

РАСКАЛЕННЫЙ АСФАЛЬТ

Игровой движок не отличается запредельной технологичностью, но все равно выдает на экран весьма симпатичную картинку. Нет никаких претензий к детализации моделей мотоциклов, пилотов и объектов на трассе, зато немного подкачали «задники» и небо. Стремление разработчиков уместить игру на одном CD, конечно, похвально, но оправдать их решение нечем. Тем не менее, треки часто выглядят довольно внушительно. На больших скоростях объекты окружающей среды «пролетают» мимо нас вместе со своими дефектами.

Я почти на все сто процентов уверен, что в ближайшее время свет не увидит мотосимулятора лучше, чем этот. Безупречная физика, весьма технологичная картинка, отличный дизайн, архитектура треков и классные модели байков, а также лицензия на мировой чемпионат Moto Gran Prix позволяют творению **Climax Entertainment** держаться на вершине жанра уже много лет. Пока серии ничто не угрожает, она только укрепляет свои позиции. И делает это так красиво!

В общем, если тебе вдруг небезразличен мотоспорт, смело беги в магазин за этой игрой. Симулятора лучше тебе просто не найти. Ну а поклонники серии, думаю, уже все поняли сами.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 10.0
+ Драйв в чистом виде. Игра-ураган. Любителям мотоспорта – must have.
– Те, кому мотоспорт безразличен, даже не посмотрят в сторону игры. А зря!

ГРАФИКА 8.0
+ Правильная цветовая гамма. Качественные модели. А какая вода!
– Некоторые задние планы, небо и текстуры зданий портят общую картину.

ЗВУК И МУЗЫКА 10.0
+ Отличнейший саундтрек. Индивидуальное звучание каждого мотоцикла.
– Минусов нет.

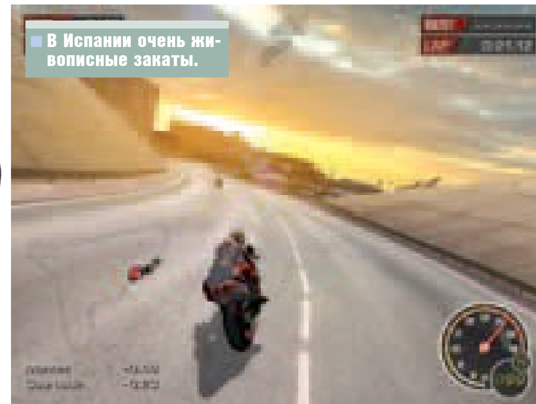
ДИЗАЙН 9.0
+ Спецэффекты хороши. Архитектура треков великолепна. Приятные скрипты.
– Заставочный ролик можно было сделать симпатичнее.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Управление не ограничивается четырьмя клавишами. Удобные менюшки.
– Игра с клавиатуры – не самое удачное решение.

ИТОГО
Лучший на данный момент мотосимулятор. Какие еще нужны слова?

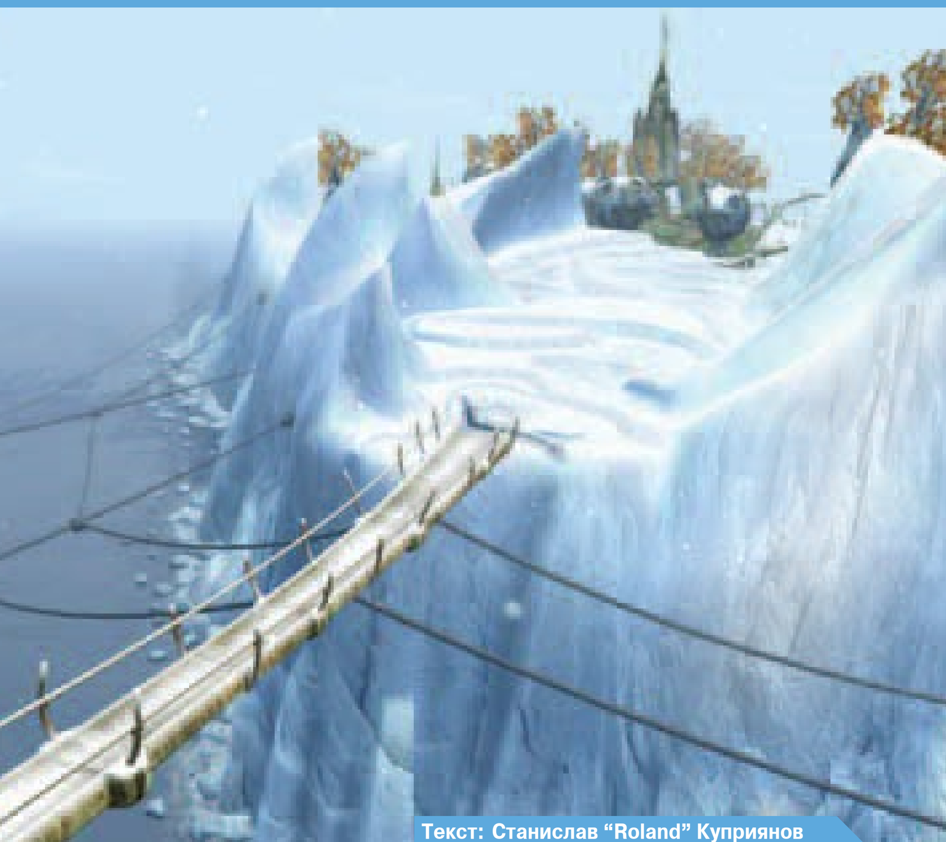


8.5


В Испании очень живописные закаты.

MYST V: END OF AGES

ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ



Текст: Станислав "Roland" Куприянов



Начало большого пути.



Обрати внимание на архитектуру.

ЖАНР ИГРЫ	Quest
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Cyan Worlds
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 4.5GB HDD, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1,5GHz, 512Mb RAM, 4,5GB HDD, 3D-ускоритель (32Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.mystvgame.com

Самая продаваемая серия квестов за всю историю компьютерных игр. Имя, ставшее нарицательным. Игра-родоначальница отдельного поджанра. История, растянувшаяся на полтора десятка лет нашего времени. Множество клонов и просто подражателей, ни один из которых так и не смог приблизиться к великолепию оригинальной игры. И вот новый поворот судьбы – компания Cyan Worlds переживает не лучшие времена, а на прилавках лежит последняя, заключительная часть великого игрового сериала. Ты готов отправиться в последнее путешествие?

Каждый из ***«Мистов»*** – это вовсе не мозгодробительные загадки, потрясающей красоты пейзажи или лихо закрученный сюжет. В первую очередь – это большое и интересное приключение. Приключение из тех, что вспоминаются потом долгими зимними вечерами. Не люблю забегать вперед, но тут ничего не поделаешь. Придется начинать рецензию с конца. У них опять все получилось.

НАЧАЛО

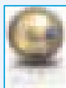
У ***End of Ages*** свой подход к пользователю: для понимания сути происходящего совсем необязательно быть знакомым с предыдущими сериями. Игра не берет за шкирку и не забрасывает в омут сюжетных хитросплетений и замысловатых загадок, а аккуратно, с чувством расставляет акценты и проводит обстоятельную экскурсию по местам будущей славы. Ты погружаешься в эту атмосферу постепенно. Запомни: тебе некуда спешить. ***Myst*** не терпит суеты.

Твоим гидом по волшебным мирам будет странноватый мужчина по имени **Эшер** (Esher). Он возникает буквально из ниоткуда, подсказывая и повествуя об истории этого мира. Монологи его длинны, и прервать их нельзя, но я уверен, что тебе этого и не захочется: игра захватывает практически сразу.

Второй персонаж – полусумасшедшая женщина **Йиша** (Yeesha). Да, все верно – она дочь Атруса, и именно ее мы спасали в ***Myst IV: Revelation***. Но узнать в этой странной даме милую девочку из предыдущей игры невозможно. Она постарела...

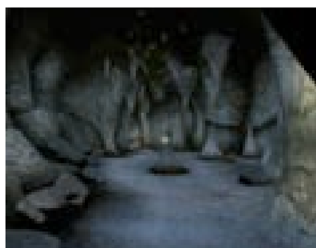
Играя, ты будешь находить части ее личного дневника. Собрав их все, ты познакомишься с историей всей семьи. Количество вопросов будет расти, как снежный ком. Где мы? Что это за таинственные существа и почему они от нас прячутся? Для чего предназначены эти огромные механизмы? Но как скоро этот ком растает, зависит только от тебя.

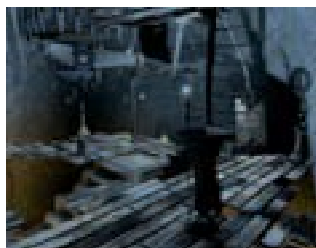
Одно из главных нововведений: банальным point'n'click'ом игровой процесс больше не ограничивается



О КОМПАНИИ

О компании Cyan Wolds заговорили в 1993 году, именно после выхода первого *Myst*. Однако ее творческий путь начался гораздо раньше: в 1987 году она выпустила игру с названием *The Manhole*. Потом были *Riven*, еще две части «Миста», *realMyst*, *Uru: Ages Beyond Myst* и вот теперь *Myst V*.





ПЛАСТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ

Каждая из игр серии была настоящим произведением изобразительного искусства. Четкие, изумительной красоты и детализации картинки так и хотелось заключить в рамочку и повесить на стену. Пока другие жанры делали робкие шажки в сторону трехмерной графики, Myst всегда оставался, по сути, набором плоских, как стена, изображений. Но это ему нисколечко не мешало.

И вот в Cyan Worlds решили, что время перемен наступило. Технологии вышли на новый уровень, которого вполне достаточно, чтобы воплотить задуманное в трех измерениях. ***Myst V*** использует уже другой, полностью трехмерный движок одного из предыдущих проектов компании, онлайнового квеста ***Uru: Ages Beyond Myst***. Пошла ли кардинальная смена графического «мотора» игре на пользу? Сейчас попробуем разобраться.

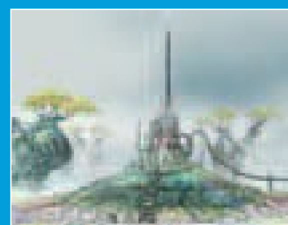
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Первое знакомство с обретшим третье измерение «Мистом» вызывает, чего уж тут таить, некоторое отторжение, на инстинктивном уровне. Негативная реакция усугубляется еще и наличием в настройках классической WASD-раскладки клавиатуры. У нас тут банальный шутер или продолжение древнейшей на земле серии квестов, в конце концов?!

Однако потом понимаешь, что был неправ. Потеряв кое-что в плане детализации, мы получили возможность перемещаться по миру в свое удовольствие, внимательно заглядывая в каждый заинтересовавший уголок и осматривая каждую стену. Текстуры, между прочим, на самом современном уровне: при приближении отнюдь не норовят расплыться, лишь радуют качеством.

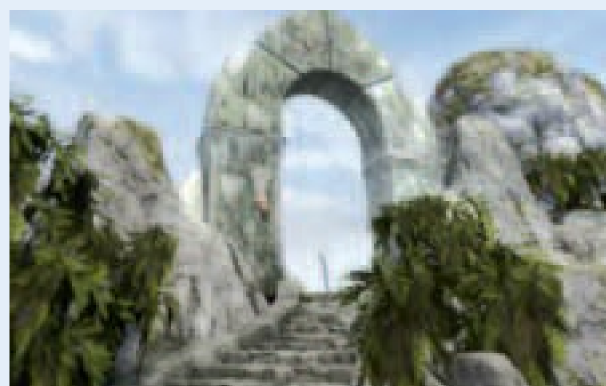
ФАКТЫ

- **4** отличных друг от друга мира
- **3** режима управления игрой
- **2** великолепно анимированных персонажа
- **7** дней тебе хватит, чтобы пройти игру
- **0** привычных видеороликов в игре



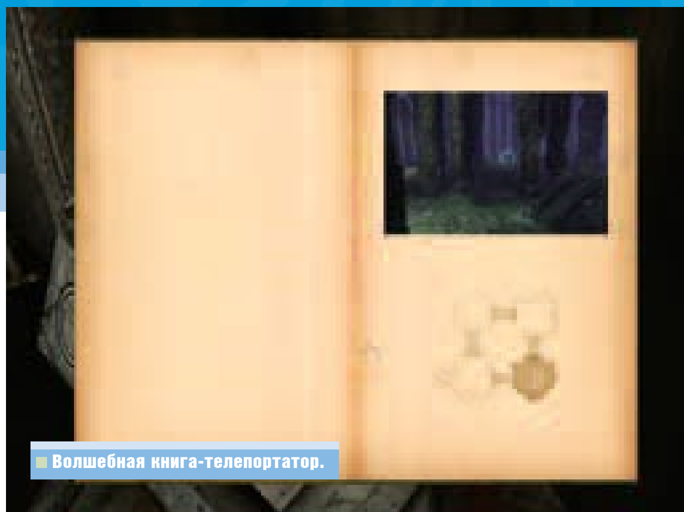
ДЕЛА СЕМЕЙНЫЕ

Один интересный момент: хоть **Cyan Worlds** и является в одном лице папой и мамой сериала, третьей и четвертой частью занимались сторонние разработчики. ***Myst 3: Exile*** делали **Presto Studios**, а за ***Myst 4: Revelation*** отвечало одно из отделений **Ubisoft**. При этом обе игры получились на удивление высококачественными продуктами. Cyan же, потерпев поражение на ниве онлайнового квестотворчества (*Uru*, напомним, в продаже позорно провалилась), решила не отдавать разработку финальной части никому и взялась за ***Myst V*** самостоятельно. Что же, вынуждены констатировать: установленный уровень качества Cyan выдержала. Правда, и не превзошла.



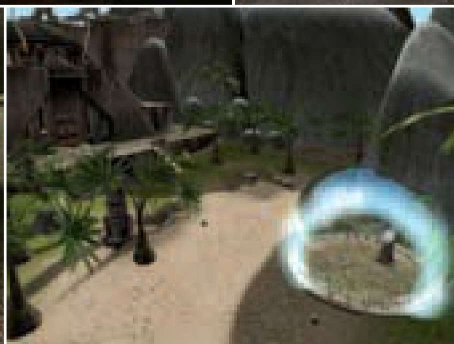
На одной из дальних скал можно заметить магический символ.

Это называется «Мы здесь были».


Волшебная книга-телепортатор.


Свет мой, зеркальце, скажи...







URU – НЕУДАЧА?



URU: Ages Beyond Myst **планировалась как абсолютно новаторская игра. Она должна была стать уникальным многопользовательским квестом, но, увы – не сложилось. Игра попала на полки даже без полноценного мультиплеера.**

В наличии и множество приятных мелочей, здорово оживляющих картинку. В пещерах обитают летучие мыши. Волны медленно накатывают на берег. Трава качается на ветру. Парящие в вышине чайки камнем падают вниз, в воду, а через секунду выныривают с огромными рыбинами в зубах.

С появлением трехмерных персонажей исчез еще один пережиток прошлого – FMV. Напомним – за этой аббревиатурой скрываются дурно оцифрованные видеоролики с отчаянно кривляющимися третьесортными актерами. FMV вышло из моды еще лет эдак пять назад, но Cyan Worlds открыли это для себя только сейчас. Что ж, лучше поздно, чем никогда.

Для ностальгирующих по прошедшим временам имеется отдельный пункт в меню – «классический» mouse-only режим управления. Но рекомендовать его мы бы не стали: играть с ним в некоторых случаях становится элементарно неудобно. Что поделать – издержки прогресса.

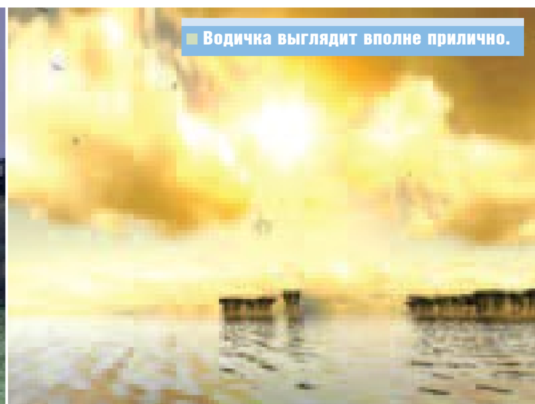
ПРИБЛИЖЕНИЕ

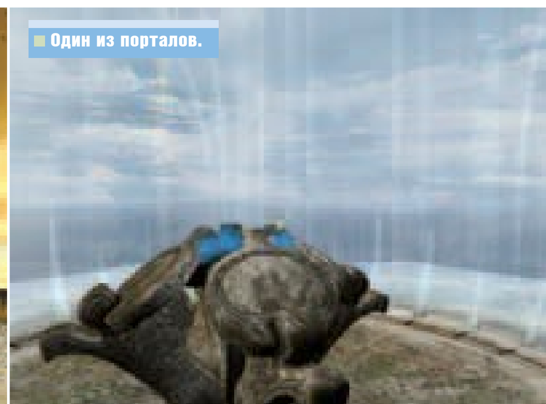
Как уже упоминалось чуть выше, в роли главных персонажей выступает парочка Esher и Yeesha. Сейчас мне хотелось бы воздать хвалу всем, кто принимал участие в проработке персонажей: они выглядят и воспринимаются совсем как живые люди.

Во-первых, следует отметить прекрасную анимацию. Само собой, не обошлось без технологии motion capture: движения естественны ровно настолько, насколько это возможно. Во-вторых, синхронизация мимики и произносимой речи. Она тут идеальна. И, в-третьих, маленькие штришки, добавляющие героям индивидуальности. Esher во время монологов не стоит на месте: прохаживается взад-

Не обошлось в игре без технологии motion capture: движения персонажей абсолютно естественны


Смотрится красиво, согласись.


Водичка выглядит вполне прилично.


Один из порталов.



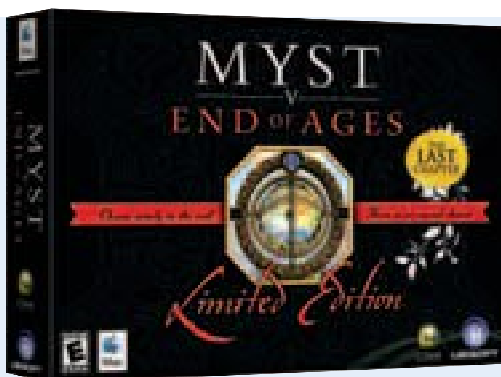
Торчащие из-под воды скалы облюбовали экзотические птицы.



Трава колышется на ветру, а по небу проплывают облака. Представь это в динамике.

КРИВЫЕ РЕЙТИНГОВ

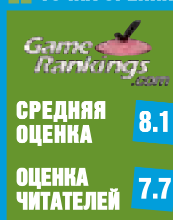
Статистика, как известно, знает все. Поэтому было бы интересно проследить за тем, как оценивалась критиками каждая из игр серии.
Итак, 1993 год. ***Myst*** начинает свое победное шествие и... получает среднюю по миру оценку в 89,5%. Негусто для игры такого масштаба. ***Riven*** набирает еще меньше: средний балл в 84%. ***Myst III: Exile***, похоже, являлся самой слабой игрой серии. 80% – это самый скромный результат, показанный каким-либо из «Мистов». Ну и ***Myst IV: Revelation*** – 82 процента. По нашему мнению, игра была явно недооценена критиками.



Интервью с разработчиками на диске!



ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.1
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.7

вперед, обильно жестикулирует. Когда он во время одной из бесед как бы невзначай повернулся к морю и забросил туда камешек – я просто потерял дар речи. Всего лишь мелочь. Но, понимаешь, насколько человечным был этот простой жест.

СЮРПРИЗЫ

Одно из главных нововведений EoA: банальным point'n'click'ом игровой процесс больше не ограничивается. Отныне мы еще и рисуем мышью магические символы – совсем как в ***Black & White***. Точнее, не рисуем, а вычерчиваем на предназначенных специально для живописи плоских камнях. По сюжету те самые таинственные существа, прыгающие в тень при малейшем нашем приближении, понимают исключительно такой вот язык символов. Путешествуя по эпохам, ты узнаешь новые и новые заклинания. Некоторые эффекты – например, влияющие на погоду, – действуют ограниченное количество времени, и тогда неторопливый темп игры ускоряется. Не забудь вооружиться бумагой и ручкой, чтобы зарисовывать подсмотренные тут и там символы.

СТАРОЕ, ДОБРОЕ, ВЕЧНОЕ

В остальном же игра, по сути, осталась точно такой же, какой и была. Тут есть и связанные запутанной системой порталов измерения, и огромные, непонятно для чего предназначенные механизмы, и непременные загадки...
О последних хотелось бы поговорить отдельно. Еще до релиза игры Cyan Worlds во множественных интервью обещала сделать загадки менее навязчивыми и более простыми. Так вот, слово они все-таки сдержали: по субъективным ощущениям игра гораздо проще, чем тот же ***Riven: The Sequel to Myst***. Также все игравшие отмечают сильно сократившееся время прохождения. Хорошо ли это – решай сам.

РОМАН УМЕР

Возможно, Myst V не показался бы столь коротким, если бы не объяснимое человеческое желание оттянуть как можно дальше момент расставания. Игра насквозь пронизана этим чувством: перед нами финал, окончательный и бесповоротный. Продолжения не будет.
А возможно, не так уж это и плохо. Ведь рано или поздно мы окунемся в новые приключения – пусть даже в других мирах, с другими персонажами и под другой торговой маркой.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Игра захватывает по-настоящему. Видимо, сказывается опыт создателей.
– Головоломки стали заметно проще. Кого-то это может огорчить.

ГРАФИКА 8.0
+ Очень приятная анимация персонажей и совершенно чудесные пейзажи.
– Детализация окружающего мира могла бы быть и повыше.

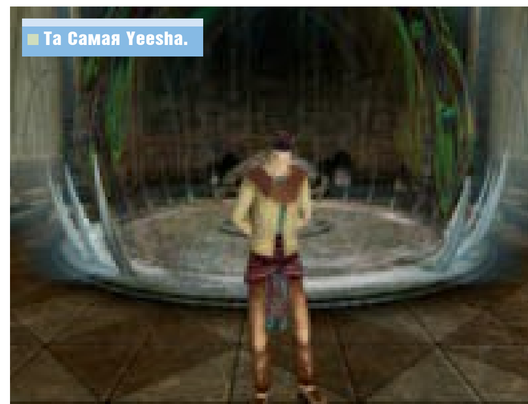
ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Музыка есть, и вполне приятная. Больше о ней сказать нечего.
– Игровых мелодий могло быть и побольше.

ДИЗАЙН 9.0
+ Самый что ни на есть классический и, простите, «мистообразный».
– К необычному управлению приходится привыкать.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Минимализм в чистом виде. Впрочем, это явный плюс.
– Иногда разобрать шрифты, используемые в игре, бывает тяжело.

ИТОГО
Достойное окончание великолепной серии. Настоятельно рекомендуем!

8.0



Та Самая Yeesha.



ТЫ КОГО НАЗВАЛ ЧЕРВЯКОМ?



THE SIMS 2: NIGHTLIFE

ХРОНИКИ КЛУБНЕЙ



Текст: Илья Зибирев



В Maxis для нас приготовили новые прикиды.



Список пунктов назначения для такси увеличился.

ЖАНР ИГРЫ	Life Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Maxis
ПОЙДЕТ	Процессор 800Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	thesims2.ea.com

***The Sims* – это сверхигра. Не так важно, вторая это часть или первая. Она ненавистна буквально всем моим знакомым, но на деле у каждого в шкафу лежит коробочка, на которой написано столь неприятное им название. Ее громко осуждают, но втихую все равно нет-нет, да и запустят.**

А мне не стыдно признаться: я люблю The Sims. Ведь нет ничего интереснее для человека, чем подглядывание за жизнью других людей. Тем более, если на эту жизнь можно как-нибудь влиять. Кроме того, я очень уважаю **Maxis** на пару с **EA**, которые вот уже который год умудряются продавать своей пастве одну и ту же игру под разными соусами и получать за это огромные деньги. Очередная порция бесконечного удовольствия называется ***The Sims 2: Nightlife***, и посвящена она ночному досугу жителей мира The Sims.

В ОТРЫВ

Если в предыдущем адд-оне, ***The Sims 2: University***, мы получили в свое распоряжение призрачный университет, где наши герои могли просиживать штаны и юбки в поисках знаний и истины, то теперь перед нами – все огни ночного города.

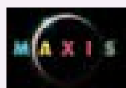
The Sims 2 была интересна ровно до того момента, пока ты не понимал, что жизнь твоих героев по ту сторону экрана мало чем отличается от ежедневной рутины. Кое-куда, конечно, можно было выбраться, но особенным разнообразием игра не баловала. University эту проблему решить не смог – университета как такового в игре не было, а к повседневным занудным обязанностям симов прибавилась еще и учеба. Nightlife же, напротив, посвящен исключительно развлечениям.

Теперь герой может «выгулять» свою пассию. Выбирай: можно пойти в клуб и утанцеваться там до звездочек вокруг головы, либо мило поболтать в кафешке или же просто погонять шары в кегельбане. Да-да, наконец-то Maxis подарила нам новый район – Downtown. Во-первых, там можно поселиться – это для тех, кто предпочитает находиться в центре общественной жизни. Ну и во-вторых, даунтаун – это рай для любителей поразвлечься. Клубы, рестораны, кафе и прочие места отдыха расположены здесь буквально на каждом шагу. Можно разориться на ужин при свечах или проиграться в покер. А можно просто погулять по музею – развлечения для «умных» в игре тоже есть.

Nightlife можно смело назвать самым лучшим и разнообразным дополнением в серии The Sims

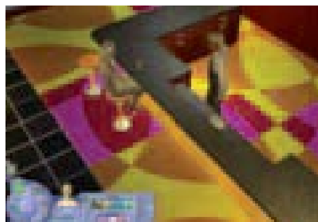
ФИШКИ

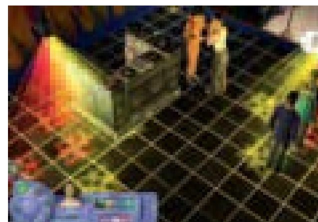
Установить романтические отношения с понравившимся симом не так-то просто. Ведь теперь на «совместимость» пер-



О КОМПАНИИ

Maxis уже второй десяток лет занимается созданием игр на социально-экономические темы. Начиная от симулятора муравейника *SimAnt* и заканчивая симулятором жизни огромного мегаполиса *SimCity*. Ну а что до серии *The Sims*, то о ее популярности лучше всего говорят многомиллионные тиражи.







сонажей влияют их знаки зодиака, увлечения, жизненные ценности и особые предпочтения, среди которых есть даже вампиризм.

Ты можешь превратить своих подопечных в настоящую богему: новый показатель «удовольствия» у таких прожигателей жизни всегда должен находиться в плюсе, а любые неприятности и трудности просто-таки выводят бездельников из себя.

Естественно, у симов теперь множество новых желаний и устремлений, есть даже такие, как «поработать диджеем». Тут как тут и показатель «влияния», то есть социальной значимости. Несмотря на то что появился он только в University, в Nightlife ты его тоже найдешь, даже если первый адд-он не установлен.

Пару слов о машинах. Как и прежде, симы передвигаются по городу исключительно на такси. Теперь список доступных для посещения мест значительно расширен – новый район превосходит старые города по количеству увеселительных заведений. Но не только такси способно довезти твоих любимцев до нужного места: в игре появились персональные автомобили. Причем полезны они не только в качестве средства передвижения. Во-первых, водить хорошую машину – это удовольствие. Во-вторых, сидя в авто, сим расслабляется и отдыхает. Ну и в-третьих, иногда просто приятно поглядывать на собственную тачку, припаркованную около дома.

КАК ЖИВЫЕ

Внешне игра выглядит почти идеально. За год, прошедший с момента выхода оригинала, ее движок почти не растерял привлекательности, зато оброс новыми достоинствами. Главное достижение – это анимация. Все герои – будь то подопечный сим или зашедшая в гости соседка – выглядят и двигаются как живые. И при этом игра все еще не выглядит как «пластмассовый ***Doom***» – мультяшности и реализма строго поровну. Да и спецэффекты не подкачали: в любом местном клубе ты увидишь столько огней, неона и стробоскопов, что впору надевать солнцезащитные очки.

В дополнение к и без того замечательной звуковой дорожке The Sims 2, Nightlife предлагает нам еще несколько новых композиций. Тематически они делятся поровну между зажигательным техно, другими танцевальными стилями и ретротреками из соответствующих кафешек и клубов. И снова – браво Maxis. Музыка прекрасно вписалась в игру – надоедающих или раздражающих музыкальных тем просто нет.

И на закуску пару слов еще об одном приятном моменте: похоже, что программисты все-таки доработали код игры, и экран загрузки мы теперь созерцаем не так уж и долго. Учитывая то, как он надоедал в University, это просто отличная новость.

ВСЕ ЛУЧШЕ И ЛУЧШЕ

Еще со времен предыдущего довеска к The Sims 2 нам стало ясно: Maxis и EA больше не халтурят. Nightlife можно смело назвать самым лучшим и «разнообразным» дополнением в серии The Sims. Браво. Если ты а) любишь The Sims и располагаешь коробкой со второй частью игры и б) хотел бы увидеть своих героев в мире отдыха и развлечений – смело беги в магазин.

ФАКТЫ

125 новых предметов и объектов

12 лет – возраст, с которого можно играть в игру

6 лет исполняется серии The Sims

5 разновидностей автомобилей

1 кровожадный вампир





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.6
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.3



А вот и обещанные спецэффекты.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ По-настоящему новые элементы делают адд-он увлекательным.
– Те, кто прохладно относятся к сериалу, пройдут мимо и на этот раз.

ДИЗАЙН 8.0
+ Идея ночной жизни симов органично вписана в игру.
– Кому-то игра все еще кажется скучной, и никакие клубы не помогут.

ГРАФИКА 8.0
+ Великолепная анимация и очень недурные спецэффекты.
– Иногда с игровой картинкой случаются досадные казусы.

УДОБСТВО 8.0
+ Интерфейс до сих пор удобен, несмотря на обилие новых кнопок.
– Если это твоя первая игра от Maxis, то потребуется небольшая тренировка.

ЗВУК И МУЗЫКА 10.0
+ Новые мелодии вписались в стиль игры на сто процентов.
– Не будем искать недостатков там, где их нет, да и не было.

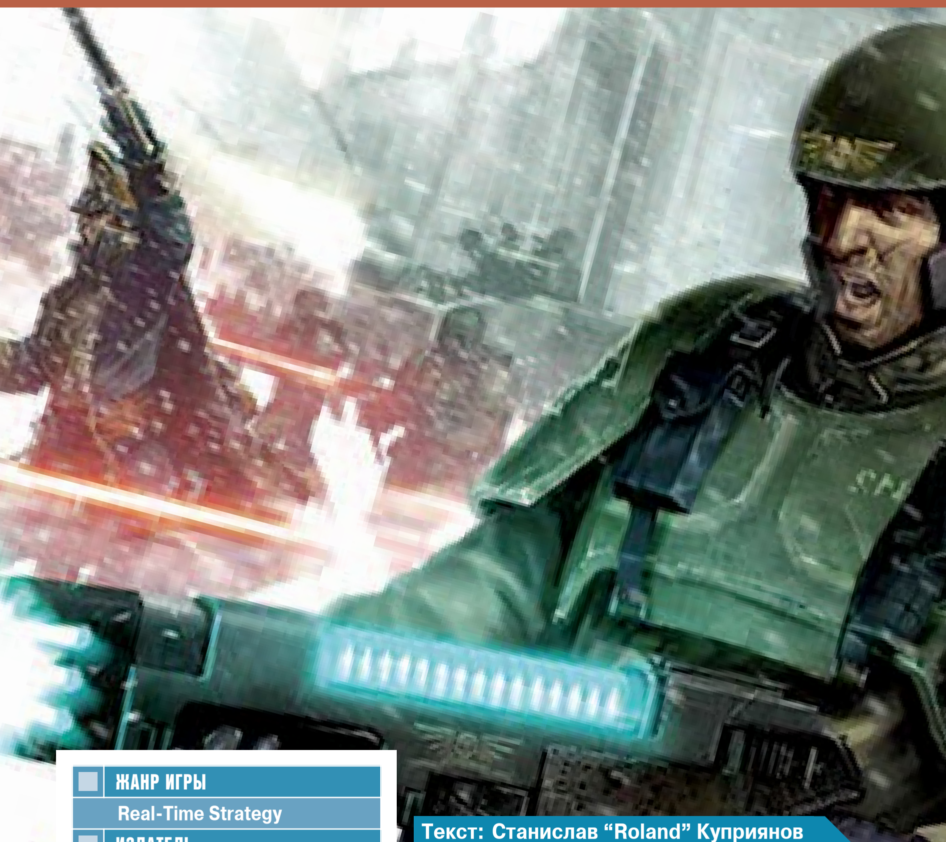
ИТОГО
Один из лучших адд-онов в истории The Sims. Фанаты, бегом в магазин!



8.0

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – WINTER ASSAULT

КРОВОСТОК



Текст: Станислав "Roland" Куприянов



Против зданий пехота малоэффективна.



Упс! Кажется, застряли.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М / GFI
РАЗРАБОТЧИК	Relic Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.8GHz, 256Mb RAM, 2.5GB HDD, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 2.5GB HDD, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.dawnofwargame.com

Ищи демоверсию на диске!



Осень – традиционная пора для сбора урожая. Хиты самых разнообразных жанров так и сыплются на голову. Посуди сам: только-только отгремела великолепная *Fable*. На прилавках лежит *Myst V* – завершающая часть великой саги. В самое ближайшее время появятся *Black & White 2* и *F.E.A.R.* И вот сейчас перед нами – адд-он к лучшей стратегической игре прошлого года. Можно ли при таких обстоятельствах думать об учебе и работе?

КАК МНОГО НАМ ОТКРЫТИЙ ЧУДНЫХ...

Если ты помнишь, то ***Dawn of War*** имела два главных изъяна. Во-первых, там был довольно банальный, в общем-то, сюжет, а во-вторых, игра проходилась всего лишь за пару вечеров. Поэтому неудивительно, что вскоре фанаты стали стучать ложками по столу, требовать добавки и устранения недостатков.

Сюжетная завязка ***Winter Assault*** такова. В результате неожиданной аварии имперского корабля, на Lorn V – одну из планет галактики – буквально падает с неба оружие огромной разрушительной силы. Само собой, к месту крушения тут же начинают стекаться Орки, Эльдары и Космодесант Хаоса, которые стремятся во что-бы то ни стало заполучить «подарочек» в свои руки. Это мешает планам Имперской Гвардии, которая собиралась тихо и мирно прокрасться на планету и вернуть оружие назад. Таким образом, заснеженные равнины Lorn V быстро становятся ареной для ожесточенных кровопролитных схваток. Пустынная планета мгновенно превращается в ад...

МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА

В недрах Winter Assault скрываются две кампании: одна за силы Порядка (Эльдары и Имперская Стража), а вторая – за силы Хаоса (Орки и, собственно, Космодесант Хаоса). Каждая кампания включает в себя всего пять миссий. Пусть тебя не смущает эта цифра. Карты стали гораздо больше, а количество заданий, которые необходимо выполнить для завершения миссии, возросло многократно. Иногда приходится переключаться с одной расы на другую: например, сначала ты продвигаешь по карте войска Имперской Стражи, а в один из моментов теряешь над ними контроль и начинаешь управлять Эльдарами. Довольно занятно, не так ли?

ДЕЛО В ПЕРЦЕ

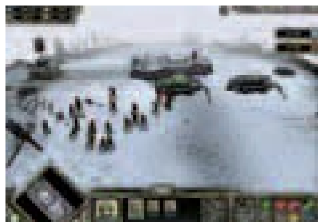
Winter Assault – это нечто большее, чем просто набор дополнительных миссий. На сей раз **Relic** осчастливила пользователей появлением новой играбельной расы. Просим любить и жаловать: Имперская Стража. На первый взгляд, их войска,

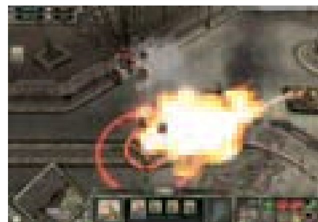
Заснеженные равнины планеты Lorn V быстро становятся ареной для ожесточенных кровопролитных схваток.

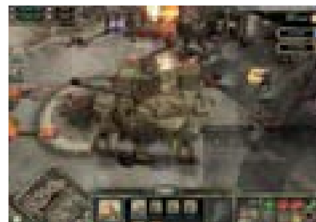
О КОМПАНИИ



Relic Entertainment – довольно известное имя среди любителей компьютерных игр. В 1999 году компания буквально взорвала рынок стратегий своим космическим хитом *Homeworld*. Потом был адд-он *Homeworld: Cataclysm*, позже – *Homeworld 2*, затем не очень удачная *Impossible Creatures*. И, наконец, *Warhammer 40.000: Dawn of War*.







по сравнению с армиями остальных сторон, слабы. Их юниты (в частности, пехота) в одиночку не выживают: суть управления Стражей – в грамотном использовании командиров и героев. Вот, например, Комиссар – он увеличивает урон, наносимый отрядом, и поднимает мораль группы до уровня «неуязвимая». Без поддержки Комиссара пехота разбегается после пары же выстрелов. Священник увеличивает мораль, количество очков жизни и урон, наносимый отрядом, а также с помощью особой способности «Фанатизм» дарует на некоторое время войскам полную неуязвимость. Наконец, псионик – персонаж не слишком полезный, ибо повреждения от заклинаний часто получают свои же бойцы. Еще у Стражи есть Генерал – весьма полезный юнит, который умеет присоединять к себе вышеперечисленных командиров. Стоит ли говорить, что такое подразделение может скрутить злобных недругов в бараний рог?

Из остальных юнитов Имперской Стражи внимания заслуживает разве что Basilisk – дальнобойный танк, стреляющий с очень высокой точностью, Leman Russ – основная сила Имперской кавалерии, и широко известный BaneBlade – самый тяжелый танк во всей игре, настоящая машина смерти.

И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Остальные расы тоже не остались в долгу. Например, у Эльдаров добавился взвод под названием «Огненные Драконы» – его очень хорошо использовать против вражеской техники и построек. У Космодесанта появился новый герой, Chaplain, который умеет зычным голосом распугивать пехоту врага, понижая ей тем самым показатель морали. Еще одна его полезная способность – близстоящие юниты начинают быстро регенерировать здоровье. У Орков пополнение в виде Mega Armored Nobz – передвигаются медленно, но бьют достаточно сильно. А у Хаоса появились Khorne Berzerker, юниты, специализирующиеся на ближнем бою и рвущие противника на части.

ХОРОШО?

В общем и целом Winter Assault кажется сложнее и даже интереснее оригинала. Масштаб действа можешь представить себе сам: когда на поле боя сталкиваются все стороны конфликта, происходящее начинает напоминать откровения Иезекиля и картины Иеронима Босха одновременно. Покрывающий землю снег в мгновение ока покрывается алой кровью. Каждый клочок территории приходится завоевывать, а потом удерживать, когтями и зубами.

Игровой движок, в общем-то, не изменился. И, несмотря на почтенный по нынешним меркам возраст (ему чуть больше года), по-прежнему держится молодцом, демонстрируя игроку несытдное количество полигонов и спецэффектов в каждом кадре.

К сожалению, пора заканчивать. Выводы напрашиваются сами собой: если ты с удовольствием прошел DoW, то Winter Assault к приобретению строго обязателен. Ничего, даже отдаленно напоминающего нашего сегодняшнего гостя, ждать нам, увы, не приходится.

ФАКТЫ

10-15 часов занимает прохождение игры

1 полностью новая раса, доступная к освоению

2 кампании за разные стороны – за хороших и плохих.

5 миссий в каждой кампании – не так уж и мало

29.99 долларов стоит лицензионная версия игры





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.8



Комиссар – в центре экрана.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

+ Наличие новой расы делает игру гораздо интереснее.
– Миссии довольно сложны для неподготовленного игрока.

ГРАФИКА 8.0

+ По-прежнему на уровне. Придраться практически не к чему.
– Ну разве что качество текстур могло бы быть повыше.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

+ Прекрасная озвучка практически всех игровых героев.
– Музыка может понравиться явно не всем.

ДИЗАЙН 10.0

+ Все стороны конфликта прекрасно сбалансированы.
– Особенных минусов нет: игра проверена временем.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

+ Интерфейс все еще очень удобен и интуитивно понятен.
– Пиктограммы бы еще поинформативнее...

ИТОГО

Прекрасное дополнение к лучшей стратегии прошлого года.

8.5

АДРЕНАЛИН-ШОУ

НАЗЛО РЕКОРДАМ

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Gaijin Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До пяти
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.adrenalin-game.ru



Со стадиона открывается живописная панорама города.


Машину рвет на кусочки.



О КОМПАНИИ

Gaijin Entertainment помимо разработки компьютерных игр (*«Бумер»*, *«Адреналин»*, еще невышедшая *«Полет Фантазии»*) занимаются созданием игр под ТВ-приставку PowerTV (и весьма преуспевают в этом деле), широко распространенную за океаном. Команда «гайдзинов» насчитывает более 30-ти увлеченных своим занятием сотрудников.

Текст: Павел Демин

Если бы меня попросили описать эту игру в трех словах, я бы без промедления выдал: автомобили, девушки, скорость. В компании Gaijin Enter-tainment знают все о потребностях мужского населения этой планеты. Поиграв в *«Адреналин»*, ты рискуешь заболеть. И если зависимость от красивых авто и эффектных девушек еще быстро излечима (Ой, врешь! – Прим. ред.), то «подсесть» на скорость можно всерьез и надолго. Вдали от компьютера с игрой ты обязательно поймаешь себя на мысли, что тебе как-то не по себе. Не стоит волноваться: твой организм просто требует новую порцию «Адреналина»!

Завязка проста и гениальна: двенадцать бойких девчонок со всего света съезжаются для участия в реалити-шоу. По счастливому стечению обстоятельств, им не предлагают строить любовные отношения, голодать или греться под солнцем. Вместо этого девицам выдают суперкары и просят показать класс на шестнадцати трассах, которые разбросаны по всему миру. «Адреналин» – это телевизионное шоу. И борьба на дороге идет не за первые места на финише, а за рейтинг и зрительские симпатии. Как добиться популярности? Рецепт прост: запустить в прессу утку о своих любовных похождениях, стать лицом известного бренда, ну и, конечно, стабильно радовать телезрителей эффектной гонкой. Детище «гайдзинов» – конечно, аркадная игра, но только наполовину. Вторая, как выяснилось позже, не совсем полноценная игровая часть,– это менеджмент. На деле он оказался лишь легким довеском к гоночной составляющей. Но обо всем по порядку.

ПОЧУВСТВУЙ РАЗНИЦУ

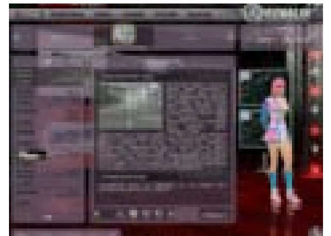
О том, что «Адреналин» – не совсем обычный представитель жанра racing, ты узнаешь вскоре после запуска игры. Эффектный ролик, анонс ТВ-шоу в исполнении Бачинского и Стиллавина и – да, да, да! – выбор участницы, той самой девушки, с которой тебе предстоит пройти долгий путь к вершине рейтинга. Затем тебе придется определиться с автомобилем. Те самые суперкары, еще недавно красовавшиеся лишь на концепт-артах, которые нам с гордостью демонстрировали разработчики, теперь доступны всем и каждому. Пусть среди них нет ни одной настоящей марки, зато каждая из машин даст солидную фору многим реально существующим автомобилям. Органичный дизайн, ошеломляющая плавность линий, натертый до блеска корпус и большие колеса заставят облизнуться каждого ценителя красивых тачек. Браво, «гайдзины»!

МОЯ ПРЕЛЕСТЬ

Пройдя непростой этап выбора, ты попадешь на экран, на котором впоследствии будут осуществляться все телодвижения твоей подопечной. Во время гонок наблюдать «водительницу» не получается. Но разработчики сделали все, чтобы игрок не забыл, как выглядит его избранница. Ее красивое полигональное тело будет всегда с тобой на главном экране во вре-

«Адреналин» – игра для тех, кто любит максимальный экстрим и не печется о реалистичности игр

ТИПЫ ЗАЕЗДОВ



В игре тебя ждет 7 разных типов заездов: стандартный (побеждает тот, кто приходит первым); гонки на выбывание; предельные скорости (сбросившие скорость ниже установленного предела выбывают); заезд на прыжки и максимум трюков (для победы требуется выполнить максимальное количество прыжков и трюков соответственно); deathmatch и спортивный заезд (запрещено использование адреналин-девайсов).





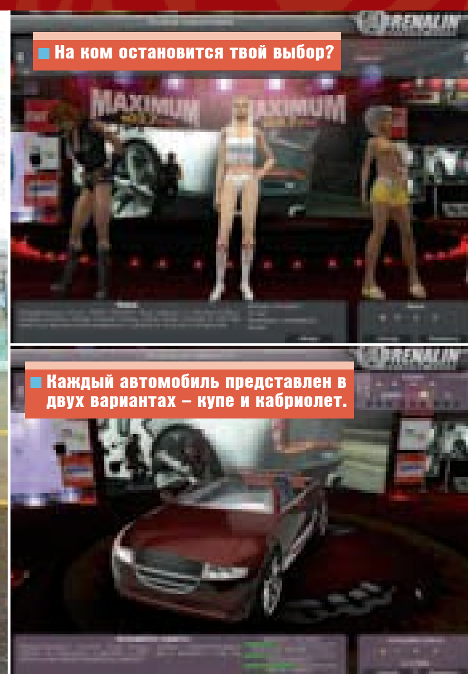
На четырех колесах порой удержаться невероятно трудно.



«Лувр» – гордость разработчиков.



«Трюкачить» на «Военной базе» довольно сложно.


На ком остановится твой выбор?

Каждый автомобиль представлен в двух вариантах – купе и кабриолет.

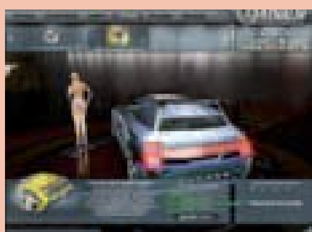
мя между заездами. Откровенные позы, которыми шалунья привлекает фотографов, определенно не дадут тебе заскучать. Впрочем, вдоволь налюбовавшись прелестями своей красавицы и ее нарядом, ты непременно заметишь, что она, увы, не идеальна. «Гайдзины», не пожалевшие полигонов на автомобили, девочек ими несколько обделили. Да и лицом, положа руку на сердце, королевы дорог немного не удались. А ведь из некоторых вполне могли получиться настоящие сердцеедки. Жаль!

ТЯЖЕЛЫЕ БУДНИ

Прежде, чем оказаться на дороге, игроку нужно подумать над тем, как сделать свое участие в гонке предельно прибыльным. Спонсоры, без мощной поддержки которых не обходится ни одно реалити-шоу, разумеется, не дремлют. Практически каждый заезд неплохо финансируется, при этом наиболее щедро вознаграждают за выполнение всех пунктов договора. Набрать максимальный рейтинг, прийти первым во всех трех заездах, занять место не ниже третьего – чем жестче требования, тем внушительнее денежные суммы, стоящие на кону. Заручиться дополнительной финансовой поддержкой всегда можно и «на стороне». Приехать к финишу первым на колесах фирмы X или набрать максимальный рейтинг с двигателем от производителя Y – это самые банальные примеры. Ничего хитрого здесь нет и быть не может: нужно просто следить за тем, чтобы договоры не противоречили друг другу.

ГАРАЖ

По части тюнинга ***«Адреналин»*** походит на ***NFS: Underground***: те же трехуровневые апгрейды движка, трансмиссии и т.д., такие же богатые возможности по внешнему оформлению суперкара. Правда, есть и отличия: все модернизации доступны игроку изначально, и их необязательно проводить ступенчато. Ты без проблем можешь, не устанавливая улучшенный спойлер, забабахать его гоночный вариант. Главное, чтобы денег хватило. Ну и конечно «гвоздем» тюнинга являются адреналин-девайсы. Именно с помощью этих чудо-приборов твоя тачка сможет ускоряться, кувыркаться, ездить на двух колесах, толкать соперников и «управляемо» парить в воздухе.

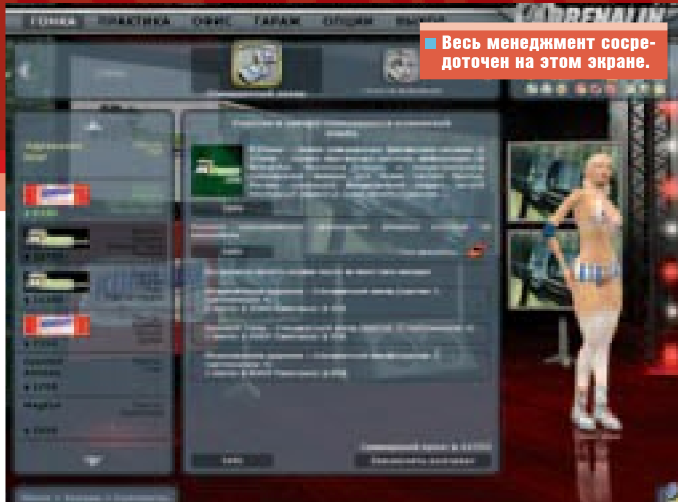




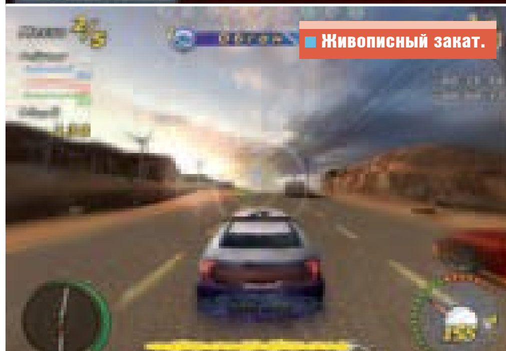
Симпатичная аэрография, не правда ли?

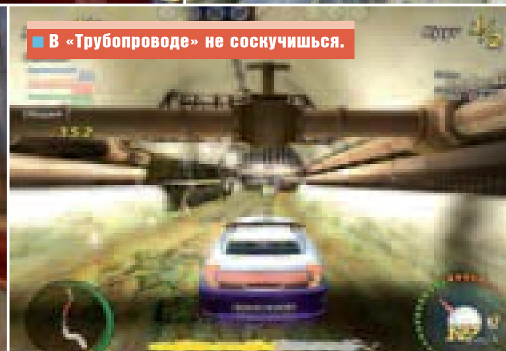


Дым уже валит из-под капота.


Весь менеджмент сосредоточен на этом экране.


Красотка прилегла отдохнуть.


Живописный закат.


В «Трубопроводе» не соскучишься.

ФАКТЫ

12 очаровательных гонщиц на выбор

16 разнообразных трасс

7 возможных типов заездов

11 групп приняли участие в записи саундрека

2 ведущих без всякой цензуры комментируют действо



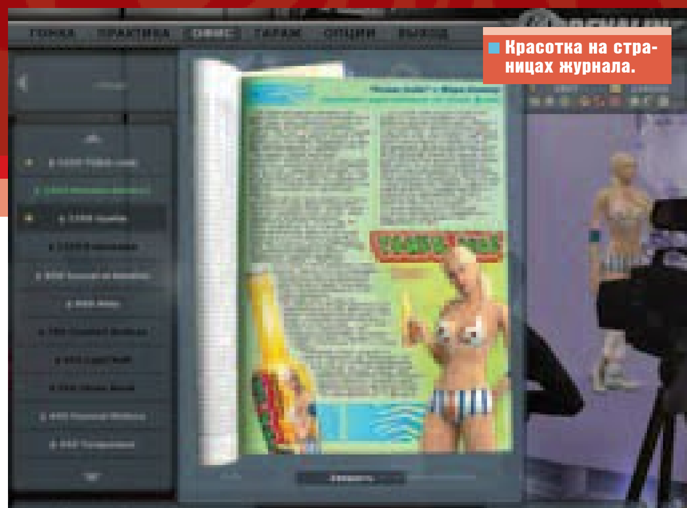
СПЕЦИИ

Если тебе по душе спокойная езда без лишних выкрутасов, лучше даже не смотри в сторону детища Gaijin Entertainment. Это игра для тех, кто любит экстрим и приемлет намеренное искажение действительности во славу зрелищности. В общем, «Адреналин-шоу» – аркадные гонки в чистом виде. Игроку не требуется аккуратно ездить по «виляющей» дороге и заботиться о том, как бы не разбиться в лепешку при столкновении с железобетонной плитой. Здесь можно все: врезаться, кувыркаться, слетать с обрывов и разгоняться до 400 километров в час перед крутым поворотом. Более того: игра всячески поощряет такое сумасшествие. Дело в том, что все «закручено» вокруг адреналин-шкалы, которую ты можешь видеть практически на каждом из представленных скриншотов. Чем больше трюков ты выполняешь, тем больше адреналина получаешь. Именно он разгоняет машину до реактивной скорости и позволяет выполнять самые немыслимые финты, которые приводят публику в восторг. А это в свою очередь дает тебе дополнительные рейтинго-

Разработчики сделали все, чтобы игрок не забыл, как выглядит его прекрасная избранница

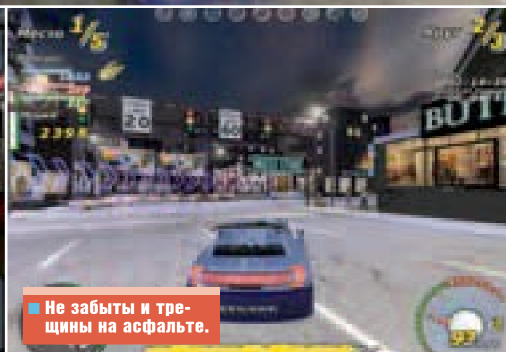

«Посмотрите, как они трутся боками!»


«Остров Свободы». Чуть левее – статуя свободы.

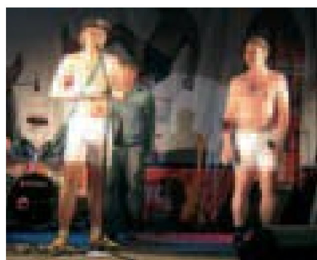

Красотка на страницах журнала.


На этот раз кувырок не удался.


Тюнинг в игре достаточно продвинутый.


Не забыты и трещины на асфальте.

ОЗВУЧКА



В создании саундтрека к *«Адреналину»* участвовали такие известные в нашей стране рок-группы, как «Черный обелиск», Lady's man, «Пурген», а также англоязычный проект группы «БИ-2». Музыка у них динамичная, к настрою игры подходит очень хорошо. Происходящее на дорогах «безобразие» комментируют известные провокаторы Бачинский и Стиллавин. Черный юмор популярных радиоведущих многим придется по вкусу, ведь эти товарищи широко известны своими специфическими шуточками.

Ищи музыку на диске!



вые очки. Чумовая езда, надо сказать, затягивает невероятно. Как только приходит ощущение власти над машиной, начинается самое интересное. В какие шедевры порой превращаются обыкновенные обгоны соперника и прыжки с трамплина... Это надо видеть!

СЕКРЕТ УСПЕХА

Помимо «экстрима» в исполнении девчонок, публика следит также за их показателями «спортивности» и «агрессивности». Спортивный рейтинг высок, когда игрок чисто проходит повороты, лидирует по ходу гонки, приходит к финишу первым и т.д. В зачет агрессивного рейтинга идут толчки, прижимания, удары и столкновения с другими «водительницами». Повысить ту или иную характеристику нашей королевы автодрома помогут специальные PR-акции. Сообщи газетам о том, что в ближайшем заезде твоя красотка поставит рекорд скорости, и спортивный показатель гонщицы поднимется еще чуточку выше. В общем, ситуация понятна. Общий рейтинг девушки является результатом сложения трех отдельных. Количество заработанных очков и определяет победительницу в финале шоу. Простая арифметика.

МИМО ЖАНРА

Еще в феврале этого года, посетив офис разработчиков проекта, мы убедились в том, что за графику беспокоиться не стоит. Игра уже зимой стабильно выдавала на экран пусть и не поражающую невероятной красотой, но весьма приятную глазу картинку. Высокая детализация, приятные текстуры, великолепные «задники» и дорожные объекты – этого здесь в достатке.
Блюр на больших скоростях выглядит превосходно. В целом неплохи и остальные эффекты. В общем, добросовестный подход создателей налицо. Не менее кропотливо «гайдзины» поработали и над трассами, дизайн которых привел нас в щенячий восторг. Восторженных слов заслуживает и музыкальная дорожка (см. врезку).
Что в итоге? У нас есть великолепные аркадные гонки. Есть адреналин и экстрим. Отличная игра. PC

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Реактивные скорости, немыслимые трюки – что-то в этом определенно есть.
– Менеджмент оказался лишь легким довеском к гонкам.

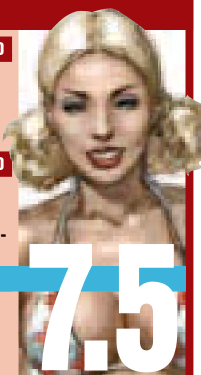
ГРАФИКА 8.0
+ Отличная, «причесанная» картинка. Хорошие эффекты, тени и детализация.
– Разработчики явно поскупились на полигоны для самого желанного.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Великолепнейший саундтрек, записанный зубрами отечественного рока.
– Игровой звук радует, увы, не всегда. Могло быть и лучше.

ДИЗАЙН 8.0
+ Ураганный геймплей. Отличнейшие трассы. Оригинальная задумка. Стиль.
– Жаль, что менеджмент находится на зачаточном уровне.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ Стильный, удобный и функциональный интерфейс. На клавиатуре можно играть!
– Но для получения максимального удовольствия лучше обзавестись геймпадом.

ИТОГО
Интересная, в меру красивая аркадная гонка, заслуживающая твоего внимания.



7.5



TOTAL OVERDOSE: A GUNSLINGER'S TALE IN MEXICO

ГРИНГО В ГОРОДЕ!



Текст: Сергей "Loki" Еркин



Если столба не стало – проводам ведь необязательно падать... правда?



Пожалуй, у Рэма самый идиотский костюм из всех рестлерских.

ЖАНР ИГРЫ	Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Deadline Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.totaloverdose.com

Начнем, пожалуй, с позитива: хорошие компьютерные игры действительно есть. И их не так уж и мало. Загоревшись однажды на игровом небосклоне, звезды могут еще долго сиять, затмевая своим светом других. Многие разработчики хотят погреться в лучах их славы. Но, как мы знаем, пути господни неисповедимы. С чем же мы имеем дело сегодня? Давай разбираться.

Первое, что бросается в глаза в игре ***Total Overdose***, – это латиноамериканская эстетика. Музыка, говорок персонажей, бедная на краски пересеченная местность, унылые городские пейзажи, потрепанные автомобили, смуглые бандиты в сомбреро и колоритный глава преступного синдиката Сезар Моралес (Cesar Morales). Чтобы не выпадать из общей картины, герой всенепременно должен быть настоящим мачо. Каковым и является Рэм Круз (Ram Cruz) – отчаянный парень, бывший заключенный. Братец Рэма, агент Томми Круз (Tommy Cruz), подорвался на бензоколонке, участвуя в очередной операции. Легко отделался, но служебные обязанности вынужден был переложить на своего непутевого близнеца. Так «несознательный элемент» Рэм стал засланным казачком. Теперь ему вместе с братом предстоит выяснить, кто стоит за гибелью их отца – агента Эрнесто Круза (Ernesto Cruz).

ПРИСТУПАЕМ

Рэм оказывается в городе, здорово напоминающем гэтэашный. До ***San Andreas*** игре от **Deadline Games** расти и расти, да и до ***Vice City*** она тоже слегка недотягивает. Однако основные особенности легендарной серии в TOD прослеживаются. Герой может позаимствовать любой автомобиль, путешествовать по дорогам и закоулкам города в поисках всевозможных миссий и бонусов, при желании сея смерть и разрушения в установленных движком пределах.

В распоряжении Рэма богатый арсенал – от грабель, мачете и бейсбольных бит до обрезов, пулеметов и гранатометов. Также наш мачо обучен различным трюкам (Loco Moves, *от исп.* loco – сумасшедший) и особым боевым приемам. К последним относятся прыжки в классическом slo-mo a-ля ***Max Payne***, прицельные выстрелы в голову (тут отчего-то вспоминается ***True Crime: Streets of L.A.***) и пара кульбитов в воздухе с отскоком от стен и поливанием врага пулями.

Заработать возможность использовать трюки можно в контактном бою и при грамотном применении приемов. Rewind – фишка с обратной перемоткой времени, перекочевавшая напрямую из ***Prince of***

До *San Andreas* игре от Deadline Games расти и расти, да и до *Vice City* она тоже слегка недотягивает



О КОМПАНИИ

Дата рождения студии Deadline Games – 1996 год. Это сложившийся коллектив профессионалов, некогда работавших в сфере телевидения. На счету разработчиков 8 игр для PC, однако широкую известность получила только последняя работа команды. В разное время DLG сотрудничала с Take Two, Ubisoft и ValuSoft. Компания также разрабатывает игры для PlayStation 2, Xbox и PC.





Persia. El Toro заставляет героя нестись не разбирая дороги, попутно сшибая тушки врагов словно кегли. Благодаря Tornado Рэм обращается в вихрь пламени и свинца: глядишь – а кругом все лежат бездыханные, и тишина. Golden Gun – четыре «золотых» выстрела, которые за один раз вышибают дух из любого. El Mariachi – гитарные футляры массового поражения в духе Desperado. Exploding Pinata – праздничная мексиканская игрушка, собирающая вокруг себя толпу и хорошенько бабахающая в нужный момент.

ПОГОВОРИМ О СМЕРТИ

С первых минут игры создается ощущение, что гринго (*исп.* gringo – иностранец) считаются в Мексике священными животными. Пешеходы вообще ведут себя довольно странно: завидев человека с оружием в руках, они начинают убегать с воплями и... сами падают замертво, наткнувшись на любое препятствие на своем пути. Как бы то ни было, хоть ты дави людей (а среди них попадаются и полицейские), хоть изведи на них весь боезапас – никаких санкций за локальный геноцид не последует. Каждый встречный превращается в живую мишень, в ходячий бонус или обойму к пистолету. Видимо, в Мексике нет армии, поэтому ни танков, ни вертолетов на злобного гринго натравить нельзя. А спецназовцы заболели и сидят по домам.

Погибаешь в TOD зачастую по собственной глупости. Я вот, например, однажды на ходу выпрыгнул из автомобиля... перемахнул через ограждение и рухнул с эстакады. Это, как ты понимаешь, от большого ума. Но даже после этого мне не пришлось возвращаться к точке сохранения! Выручил упомянутый выше Rewind.

Если ты человек относительно мирный, то можешь вымещать

ФАКТЫ

8 районов города, в которых ты сможешь учинить беспредел

60 секунд ты можешь безжалостно расстреливать скелетов

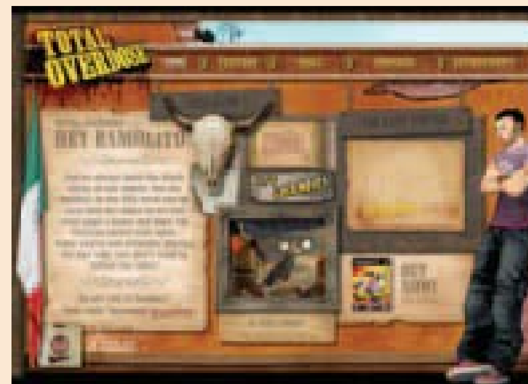
9 раз максимум ты можешь воскресить Рэма в случае его гибели

100 жетонов каждого вида ты можешь собрать в процессе игры



ПЕРЕДОЗИРОВКА В ИНТЕРНЕТЕ

В поисках сведений о новой игре самый быстрый и надежный способ – обратиться к интернету. Особенно, если игра качественно представлена в сети. Несмотря на то что сайт ***Total Overdose*** (www.totaloverdose.com) тяжеловат (еще бы – такое обилие Flash), изучать его – одно удовольствие. Дизайн ресурса радует глаз. Фоном играет выборка из оригинальной звуковой дорожки TOD. Можешь выбрать мелодию по вкусу из десятка треков и продолжить изучать страничку под зажигательную музыку. В разных секциях сайта спрятаны специальные жетоны. За каждый жетон ты получишь доступ к видеофайлу, который демонстрирует один из трюков Рэма. Вообще, творческий подход к сетевому представительству способствует популярности игры.





Hasta la Victoria Siempre!

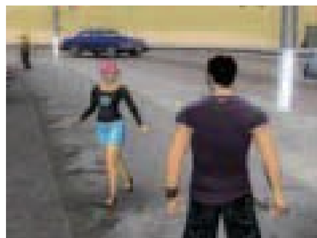


Папаша Эрнесто раздает бандитам на орехи.


Томми Круз на важном задании.

Настоящий сын своего отца Эрнесто...

МУЖСКОЙ КОЛЛЕКТИВ


В Deadline Games явно поскупились на модели для лиц слабого пола. Понятно, что главные герои игры – настоящие мачо. Но всего на двух-трех женских моделях глаз определенно не отдыхает. К тому же встречаются дамы в игре чрезвычайно редко.

агрессию лишь в специально отведенных местах. Для этого в игре есть две призовые забавы – это Day of the Dead и Mad Wrestler. Наткнувшись на алый череп или специальный жетон, оказываешься в мини-игре. И сразу отчетливо понимаешь, что назвали игру Total Overdose не просто так. Очевидно, разработчики и впрямь не брезговали волшебными порошками и дурман-травой. Разве заставили бы они нас в здравом уме отбиваться от толпы мужиков, обряженных в скелетов и рестлеров? К слову, занятие это скорее медитативное, чем деструктивное. Практически никакой опасности ряженые не представляют.

ПОКАТУШКИ

Светофоры в городе отсутствуют как класс. И, тем не менее, машины порой как вкопанные замирают на перекрестках, а через какое-то время продолжают движение. Похоже, автомобили перемещаются по улицам, руководствуясь особыми мексиканскими ПДД. Согласно этим правилам, за рулем совершенно необязательно должен кто-то находиться. Такой тачке разрешено при езде не вращать колесами. И сесть в нее не представляется возможным. Более распространенный случай – обычное авто с безвредным амиго за рулем. Садясь в машину, Рэм не выпихивает владельца, а сдвигает его на соседнее сиденье. Что напоминает? Правильно – ***Simpsons: Hit and Run***. Правда, комментарии со стороны водителя Рэм жестко пресекает. Это тебе не Барт Симпсон! Реалистичную физику мы помянем добрым словом – и забудем о ней. Ведь во главе угла в TOD – динамизм и зрелищность. С автомобилем можно творить бог знает что. В ответ на это он будет жалобно скре-

Машины порой как вкопанные замирают на перекрестках, а через какое-то время продолжают движение


Подобрав этот фиолетовый кулак, Рэм превратится в сумасшедшего рестлера.

Тот самый автомобиль-призрак. За рулем никого, колеса как приваренные.

Все-таки у автосалона дурацкая реклама...


Крошки «Марьячи» дорвались до дела.


El Toro больше подошло бы название Loco Roller.

жетать, плеваться стеклом, стучать капотом и разбрасываться дверями. Можно на ходу выпрыгнуть из машины, направив ее в стену, в толпу зевак или в другую тачку. Независимо от скорости, на которой произошло столкновение, раздастся взрыв. Автомобиль взлетит в воздух, захватив на тот свет какого-нибудь своего собрата и еще пару неудачников. Каждый трамплин – это возможность покрасоваться перед камерой для тебя и твоей машины. Игра заботливо показывает во всех ракурсах «замедленной» камеры любой мало-мальски удачный прыжок. Правда, если поначалу это забавляет, то чуть погодя начинает не на шутку утомлять.

ДЕЛА ШЛЯПНЫЕ

Способов подзаработать очков в *TOD* предостаточно. Среди прочих путей обогащения – погоня за головным уборами прохожих. Один-два метких выстрела в голову обывателя при шляпе – и та наверняка слетит с его макушки. Тут уж не зевай: подбегай, подставляй голову и получай заветные очки. К тому же пару минут покрасуешься в пышном широкополом сомбреро. Или хватайся за станковый пулемет. Путешествуя по городу, ты непременно найдешь парочку таких. А вооружившись, начинай строчить по съехавшимся полицейским машинам. Впрочем, автомобили не главное – целься в служителей закона. Чем больше «зеленых рубашек» подстрелишь – тем больше будет куш. Это повеселее будет, чем охота на черно-белых скелетов и пестрых циркачей!



СО ВКУСОМ ЧИЛИ

Язык не поворачивается назвать графику игры безупречной. Но при попытках сказать о ней что-то плохое «враг мой» также намертво прилипает к небу. Назовем же внешний вид Total Overdose непретенциозным. Внешний лоск в играх такого типа – не главное. На графику быстро перестаешь обращать внимание, увлекшись геймплеем. А он есть, хотя к нему еще привыкнуть надо. Анимация – на должном уровне: к роликам на движке и движениям персонажей не придерешься. Отдельное спасибо хочется сказать продюсерам за то, что самым серьезным образом подошли к созданию саундтрека. Зажигательный тон задают Molotov и Delinquent Habit. Заглавная композиция последних – Return of the Tres – сразу настраивает на нужный лад. Музыка поддерживает взрывную атмосферу на протяжении всей игры.

Заканчивая на мажорной ноте, я с уверенностью могу сказать одно: играть в Total Overdose можно. Нужно ли – решай сам. Плюсов-то у проекта – хоть отбавляй. TOD – это простой и одновременно захватывающий игровой процесс, колоритный образ главного героя, возможность вдоволь поколесить на автомобиле и самозабвенно пострелять. Отличная эмоциональная разрядка под великолепный саундтрек. Поэтому не поленись посмотреть игру и устроить себе небольшую фиесту.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.5
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.0


Дождь из разящего металла. Huracan!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ Драйв и пальба с легкой примесью RPG делают игру захватывающей.
– Миссиям недостает разнообразия, игра слишком проста.

ГРАФИКА 6.0

+ Качественная анимация, картинка ничем не отталкивает.
– Навязчивые эффекты с замедлением действия, текстуры так себе .

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0

+ К музыке претензий нет – очень атмосферно, «в тему». Колоритные голоса.
– Скрупулезно выискивать повод для придирок не хочется. Звук хорош.

ДИЗАЙН 7.0

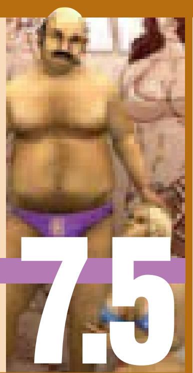
+ Латиноамериканская стилистика выдержана и уместна.
– Городским конструкциям не хватает разнообразия.

УДОБСТВО 7.0

+ Управление интуитивно, интерфейс удобен, навигация проста.
– Задержка в подсказках раздражает. На экране чересчур много надписей.

ИТОГО

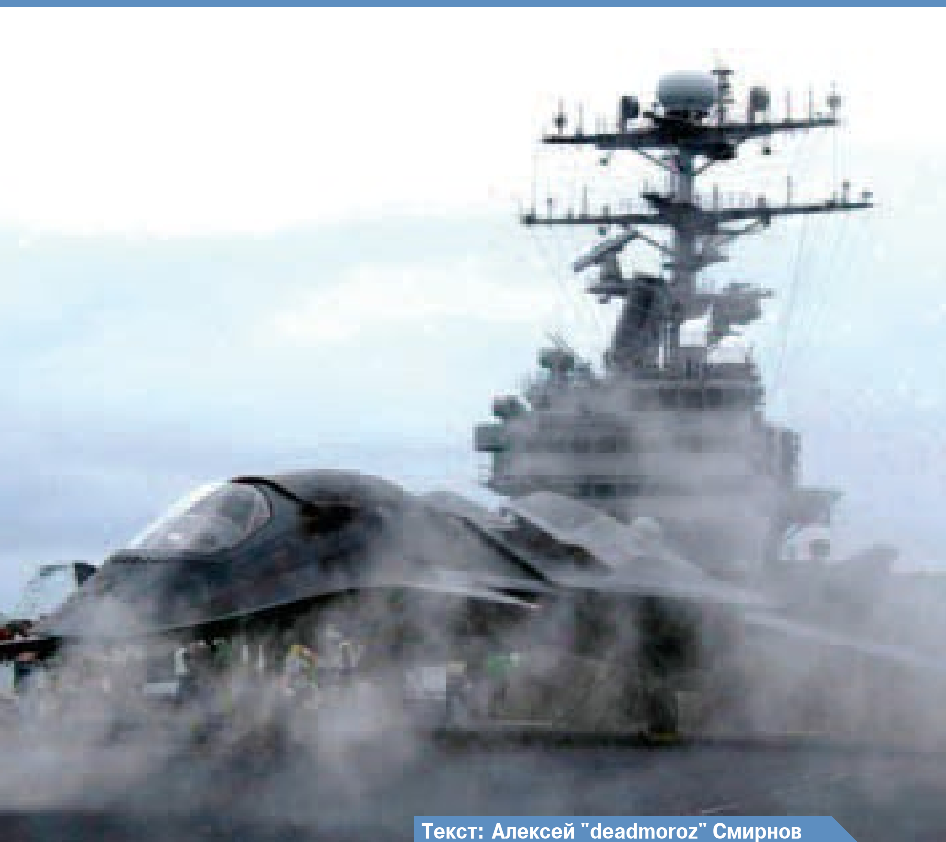
Не метя в князья, игра наверняка не окажется в грязи. Весело и просто.



7.5

JETFIGHTER 2015

А ГОРОД ПОДУМАЛ – УЧЕНИЯ ИДУТ





Выбрал самолет и карту – и в бой!


Пейзажи здесь очень даже ничего!

Текст: Алексей "deadmoroz" Смирнов

ЖАНР ИГРЫ	Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	Global Star Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	CITY Interactive
ПОЙДЕТ	Процессор 800 MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1,4 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До десяти
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.akella.com/ru/games/jetfighter

Над песчаными дюнами и горными хребтами Афганистана летит истребитель непонятной конструкции, но что-то подсказывает – сделан он в США. Играет Патриотическая Музыка. Надпись внизу экрана: 14:30, вторник, 31-е декабря 2013 года. Мужской голос за кадром вещает: «*После десяти лет непрекращающейся борьбы с терроризмом была одержана убедительная победа*». Крупным планом – жалко выглядящий джип со смонтированной на крыше трехствольной скорострельной пушкой начинает палить по истребителю, но самолет уходит от трассы и пускает ракету. Секунда – и душманскую машину разносит в щепки. Довольный голос пилота по рации: «*Счастливого Нового Года тебе, избавленное от мирового зла человечество!*»

И сразу же следующая сцена – Нью-Йорк, Times Square, в небе над небоскребами расцветают пестрые фейерверки, веселая толпа ликует и кричит. Патриотическая Музыка играет еще громче. Уверенный мужской голос за кадром: «*Человечество вошло в новую эру мира и процветания. Однако, хотя терроризм и был побежден, уничтожен полностью он не был...*»

Перечитай это еще раз и тут же забудь – в играх, подобных ***JetFighter 2015***, знание всей преамбулы является абсолютно ненужным, даже опасным. Твои нежные и драгоценные органы зрения и слуха могут быть жестоко покалечены лавиной обрушившегося на них ядреного американского патриотизма. Меры борьбы с этой напастью просты: заряжаем в дежурный WinAmp пару альбомов любимой панк-группы, запускаем игру, во время заставки лихорадочно жмем спасительный 'Esc', потом из главного меню сразу же в Options и там Music Volume двигаем в крайне левое положение. Все, теперь можно наслаждаться!

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВИДОВ

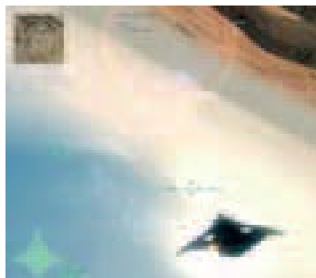
С первого же взгляда на JetFighter 2015 твоему покорному слуге стало понятно, что творение заморской компании **CITY Interactive** является представителем гордого и многочисленного племени классических аркад. Пятнадцать лет назад мы играли в это, трепетно сжимая в потных ладошках джойстик купленного в Китае **Dendy**, а сейчас, чтобы вспомнить былые времена, достаточно всего лишь дважды кликнуть на jet.exe. И что тогда, что теперь ингредиенты одни и те же: один супер-мега-пепелац с бесконечным вооружением и запасом «жизней» (как вариант – с мощной броней), роя-

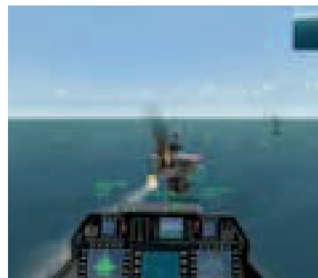
Разные части самолета меняются местами, откуда-то выдвигаются новые плоскости, сдвигается кабина...

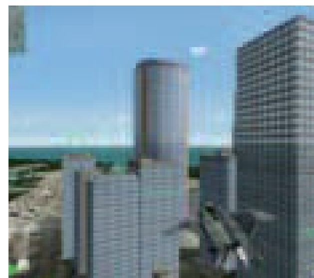
О КОМПАНИИ



CITY interactive – издательская компания, имеющая отдельное подразделение по производству игр, была основана в 2002 году путем слияния трех игровых фирм. Занимается проектами различных жанров – от экшенов до космических симуляторов. Игры с успехом продаются в Северной Америке, Европе и Азии.







щиеся вокруг в несметных количествах враги, нон-стоп стрельба-из-всех-стволов-по-всему-что-движется и предельно упрощенное управление (4 кнопки максимум). Посмотрим, есть ли все вышеперечисленные компоненты у объекта наших исследований? Ответ, к счастью, положительный.

ПРАВИЛА БОЯ

Роль супергероев попеременно исполняют три реактивных истребителя, разницу между которыми автору этих строк так и не удалось выявить. Самолеты будущего могут перемещаться в пространстве в двух режимах – в «вертолетном» и обычном. Переходу из одного режима в другой могут позавидовать роботы-трансформеры из японских мультиков – разные части самолета меняются местами, откуда-то выдвигаются новые плоскости, сдвигается кабина... Нажав однажды на «пробел» и узрев это, я, право слово, побоялся сделать это снова – вдруг у моего истребителя вырастут механические ноги и руки, он спрыгнет на землю и, достав огромную лазерную винтовку, побежит мочить мерзавцев прямо в сортирах их колумбийских вилл? С врагами тоже все в порядке – тут у нас и беспилотные роботы, и боевые вертолеты разных марок, и всякая наземная техника. Разглядеть супостатов толком не удастся, уж больно короток их жизненный цикл: лезут, милые, пачками, да все норовят прямо в прицел. Знай себе, дави на гашетку и попивай спокойно кофеек. Управление проще некуда – мышка и WASD, ничего лишнего. Первые несколько миссий (если вообще не всю игру) можно спокойно пройти, так и не узнав, что кроме пушки есть еще пять видов оружия. Вот, кстати, очень забавная особенность, нетипичная для аркады: между нажатием на гашетку и началом стрельбы проходит полсекунды – время, необходимое для раскрутки пакета шести стволов «Вулкана». Капля реализма в океане бесшабашного экшена.

МИНЗДРАВ РЕКОМЕНДУЕТ

Статус value-продукта сказывается на графике весьма незначительно. Конечно же, в JetFighter 2015 нет ни шейдеров версии 3.0, ни bump-mapping'а, ни еще каких-либо наворотов, но картинка неожиданно оказывается очень милой и приятной для глаза. Звук ничем не выделяется, он просто есть: все, что должно с громким «ба-бахом» взрываться, – взрывается с громким «ба-бахом», пушка стрекочет, ракеты со свистом проносятся мимо... Да, еще какая-то дама милым голосочком сообщает нам о текущих целях – слушай ее внимательно, она почти всегда дает дельные советы и по второму разу их не повторяет. В общем, JetFighter 2015 можно назначать пациентам с расшатанными нервами в качестве успокоительного. Пришел домой после тяжелого дня, включил компьютер и запустил игру. Уже после второго-третьего легко пройденного задания ты сразу же почувствуешь расслабляющий эффект этого проекта.

ФАКТЫ

15 миссий в районе Карибского бассейна

3 самолета, к сожалению, почти одинаковые

2 режима полета: нормальный и «парение»

5 видов разнообразного и смертоносного оружия

1 пушка с бесконечным запасом патронов



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.8

Чудеса на виражах.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Тьма врагов, стертая от бесконечной пальбы левая кнопка мышки.
– Нон-стоп kill 'em all хитро вплетен в невнятный сюжет. Миссии – в утиль!

ДИЗАЙН 7.0
+ Богатая палитра, ураганный геймплей, интересные и сложные задания.
– Все три самолета мало чем отличаются друг от друга.

ГРАФИКА 7.0
+ Простоватость графики компенсируется отсутствием «тормозов».
– От дымов посочнее и моделей посолиднее игре бы хуже не было.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Простота в данном случае – исключительно на пользу.
– При смене режимов полета есть шанс больно треснуться об землю.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Неплохо, но могло бы быть и лучше.
– Звук незаметен. Американская патриотическая музыка. Ты ее любишь?

ИТОГО
Веселая и увлекательная аркада о самолетах. Простовато, но интересно.

7.5

В ТЫЛУ ВРАГА: ДИВЕРСАНТЫ

ТЫСЯЧА МЕРТВЕЦОВ



Текст: Тонтон Макутчевский



Грамотная подготовка к штурму – залог успеха.



Ожесточенные бои ведутся на всех направлениях.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Tactics
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Best Way / Dark Fox
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2,4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	2 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.dark-fox.ru

Стратегии про Вторую мировую всегда пользуются успехом у игроков, особенно (и это вполне понятно) у наших. Но вполне очевидно, что даже самая хорошая игра на самую интересную тему может изрядно поднадоесть, если тебе каждый месяц предлагают купить очередной набор из «30-ти новых миссий». К счастью, у проекта *«В Тылу Врага»* в этом плане все в порядке. Пока разработчики, не покладая рук, работают над продолжением, в магазины завезли нарядно упакованный подарок для всех сочувствующих, названный *«В тылу врага: Диверсанты»*. Это дополнение поможет скоротать деньки в ожидании второй части игры.

Прежде чем перейти к достоинствам проекта, поведаем о его изъянах. Во-первых, озвучка находящихся под твоим руководством солдат перекочевала в дополнение целиком из оригинала. Надо ли говорить, что она ужасающа? А в самой первой миссии тебя встречает девушка с голосом сантехника. Еще одно недоразумение – это местная камера, привыкнуть к которой просто невозможно. И снова неясно, что помешало справиться с этой проблемой в адд-оне. Хорошо еще переназначить кнопки можно буквально за минуту, а то бы совсем туго пришлось.

НА СТАРТ

Не стоит ожидать, что *«Диверсанты»* сильно отличаются от оригинала. На двух CD вольготно разместились 10 новых уровней, которые ты преодолеешь вместе с краснознаменными войсками. Все события связывает крепкий сюжет. Скрытных перемещений в игре стало еще меньше, зато сразу же чувствуется крен в сторону экшена. Поэтому прежде чем купить игру, определись, что тебе ближе – динамичный геймплей или тонкая тактика. Если тебе по душе незаметно резать глотки часовым и прятать тела в бочки, то лучше и не притрагивайся к дискам с адд-оном. «Диверсанты» – это ни в коем случае не «Коммандос». И несмотря на громкие заявления на коробке с игрой, к пресловутым диверсиям проект не имеет никакого отношения, да и исторической правды здесь искать не стоит.

Более того, не стоит даже пытаться тихо ползать за спинами в серых шинелях или рассчитывать зоны видимости врагов. Общая тактика всех миссий выглядит примерно так. Ты получаешь в свое распоряжение трофейный мотоцикл с коляской и пулеметом. Смело снимай «мясорубку» с мотоцикла, забивай под завязку рюкзак бойца патронами и,

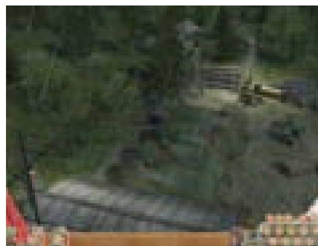
Враги болезненно реагируют на стрельбу неподалеку и с удовольствием присоединяются к травле твоих бойцов

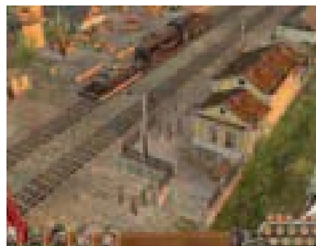


О КОМПАНИИ

■ Компания Dark Fox специализируется на выпуске дополнений и сильно переработанных игр на военно-историческую тему. За спинами ребят адд-он *«Блицкриг. Операция «Север»»* и RTS на базе все того же *«Блицкрига»* под названием *«Первая мировая»*. Увы, не все их игры столь же хороши, как сегодняшняя.







подобравшись как можно ближе к основным массам противника, поливай свинцом все, что сможешь – дальность стрельбы у местного оружия просто огромная (и не забудь придавить 'ctrl', чтобы лично указывать точку поражения). Потом можно метнуть в сторону подъезжающего на огонек бронетранспортера гранату (в случае, если ты не озаботился разложить перед своим солдатом пасьянс из противотанковых мин) и, запрыгнув на трехколесного коня, умчаться в сторону ближайшего подлеска. Где, несомненно, ты уже расположил остальных диверсантов за укрытиями вроде поваленных деревьев, густой травы или сваленных в кучу дров и отдал приказ «стрелять во все, что движется». И тогда преследующие твоего бойца служаки Третьего Рейха в самом скором времени будут скошены шквальным огнем поджидающих в засаде солдат.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ДОМОЙ

Отойти от этой тактики практически невозможно: тебе раз за разом придется проникать в самое сердце неприятельских группировок, а по пути тебе обязательно встретятся немецкие войска всех родов – от пехоты до тяжелых танков. А с учетом того, что враги очень болезненно реагируют на стрельбу неподалеку и с удовольствием присоединяются к травле твоих бойцов, приходится перетирать в порошок всех. К удивлению, такая вакханалия, продолжающаяся всю кампанию, не успевает надоесть благодаря красивой картинке, отличной физике и великолепному звуку (не путать с озвучкой!). Но главное – это динамика, которая хватает тебя за самую глотку и не отпускает ни на секунду.

Когда становится невмоготу, когда самые прочные укрытия разлетаются на куски от немецких гранат, а ты вынужден отступать все дальше и дальше под натиском фашистских орд, стоит захватить танк. Большой калибр и дополнительный тяжелый пулемет остановит кого угодно. Еще можно заманить ничего не подозревающих фрицев в густой лес или поле и сжечь заживо. Тут, правда, есть одна тонкость: хорошо если ветер дует в нужную для тебя сторону, в противном случае ты сам рискуешь сгореть во всепожирающем пламени.

ОРГВЫВОДЫ

Часто прогулка по родным просторам вообще напоминает чистопородный голливудский боевик, когда три диверсанта без особых проблем выносят небольшую, хорошо вооруженную армию противника. Тут уже сказывается грамотное владение техникой «сотни кликов в секунду». Если за твоей спиной не одна стратегия, проблем не будет. В такие моменты игра больше всего напоминает старинный изометрический шедевр ***Syndicate Wars*** или более свежий боевик ***Soldiers of Anarchy***.

Дополнение способно затянуть в свои сети не только любителей оригинального «В тылу врага», но и тех, кто еще по каким-то причинам не успел познакомиться с этой прекрасной игрой. А это значит, что проект все-таки удался.

ФАКТЫ

10 новых и очень симпатичных игровых карт

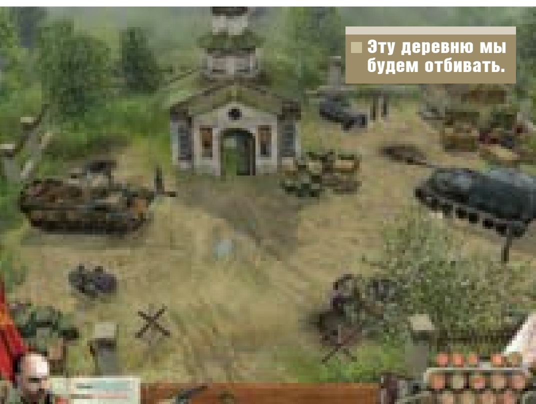
1 гигабайт с хвостиком на HDD – расчищай место заранее

100 врагов на одной карте – возможно что и не предел

1 неделя кровавых боев обеспечивается тебе игрой

720 миллионов сгоревших нервных клеток





Эту деревню мы будем отбивать.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ Если тебе нравился оригинал, придутся по вкусу и новые миссии.
− Не все будут в восторге от аркадного уклона игры.

ГРАФИКА 8.0

+ Старый движок, хоть и не слишком молод, держится бодрячком.
− Иногда в густых лесах плохо видно противника и твоих персонажей.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0

+ Звуки взрывов и немецкая речь не так уж и плохи.
− Озвучка подконтрольных тебе диверсантов просто ужасна.

ДИЗАЙН 7.0

+ Все выдержано в одном привычном стиле, к которому мы привыкли.
− Временами кажется, что врагов многовато.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

+ Придраться особо не к чему – все, за редким исключением, удобно и понятно.
− Управление камерой не самое удачное.

ИТОГО

Качественный набор новых миссий для отличной игры. Выбор фанатов.



7.5

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

РЕАЛИТИ-ШОУ «ХОЛОД И ГОЛОД»



Иван “Tordosss” Закалинский



Вовремя я спрыгнул с этой летающей железки!



Стандартный склад трупов.

ЖАНР ИГРЫ	Stealth Action
ИЗДАТЕЛЬ	Oxygen Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М / GFI
РАЗРАБОТЧИК	Kuju Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.0 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.7 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.pilotdowngame.com

Зима – не самое приятное время года. Особенно если ты пилот, а самолет твой был сбит над заснеженными просторами фашистской Германии. Хорошо, конечно, что парашют вовремя раскрылся, но ведь и немцы тоже не слепые: за тобой уже выслан отряд ищеек. Так что такая зима никакой радости не вызывает. По крайней мере, у главного героя игры *Pilot Down: Behind Enemy Lines*. Нам же с тобой радостно и весело: управлять незадачливым пилотом, который пробирается на территорию союзников, – ни с чем не сравнимое удовольствие.

И пусть этот проект относится скорее к числу «бюджетных», почтенная публика все равно оценит его по достоинству. Нас давно уже не баловали хорошими стелс-экшенами, поэтому всем ценителям жанра настоятельно рекомендуется обратить внимание на Pilot Down. Игру, конечно, не стоит сравнивать с ***Splinter Cell***, но в ней все равно есть что-то крайне притягательное.

ХОЛОДА

Итак, наш небритый герой оказался совсем один на вражеской территории. У него нет ни оружия, ни еды, ни смены белья. Катастрофа, не правда ли? Только не для нашего пилота: парень обучен азам диверсионной деятельности, а потому выжить за линией фронта для него – не проблема. Он умеет душить врагов, перетаскивать их трупы с места на место, тихо красться за спиной ничего не подозревающих немцев и использовать трофейное оружие. По мере преодоления препятствий у персонажа растут навыки и меткость при стрельбе из разных видов оружия. Да и скорость, с которой герой душит несчастных немцев, становится выше.

Правда, бедолаге все равно не позавидуешь. Зима – это тебе не шутки. Придется постоянно греться у костров, горящих обломков сошедших с рельс поездов или упавших самолетов. Если же источника огня рядом нет, всегда можно скушать яблоко или жареного кролика – это позволит подольше протянуть на холоде. Довольно занятное нововведение, заставляющее игрока тщательно продумывать не только пути обхода вражеских патрулей, но еще и время, которое у него уйдет на это.

НАС ИЩУТ

Само собой, палки в колеса нам ставит не только природа-матушка. Вездесущие немцы так и норовят выследить героя и напичкать его свинцом. Да-да, для этих мрачных парней никакие конвенции не писаны. И про права военноп-

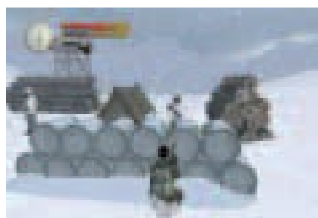
Вездесущие фашисты так и норовят выследить нашего героя и под завязку напичкать его свинцом



О КОМПАНИИ

■ Ты вряд ли слышал о Kuju Entertainment, однако факт есть факт – компания существует уже 12 лет, и все это время она занималась разработкой игр как для PC, так и для консолей. На счету ребят из Лондона не так уж и много известных проектов. Упомянуть стоит, пожалуй, лишь *Warhammer 40,000: Fire Warrior* и готовящуюся *City of the Dead*.





ленных они не слышали. Никто нас в плен брать не будет, так что на глаза врагам лучше не попадаться.
Впрочем, у них есть не только глаза, но и уши: бегущего героя охранники слышат за несколько метров. Поэтому красться придется постоянно. Хорошо хоть разработчики ввели специальные индикаторы, отражающие степень «беспокойства» врагов. Как только полоска начинает заполняться одним из двух цветов, можешь быть уверен – ты попал в поле зрения фашиста или он тебя услышал. Если полоска заполнится полностью (а происходит это весьма быстро), охранник встревожится и либо откроет огонь на поражение, либо пойдет проверять, кто шумит. Кстати, такая подозрительность позволяет выманивать незадачливых супостатов с маршрутов их патрулей: просто ударь кулаком по стене, и несчастный обязательно пойдет на звук.
Правда, складывается впечатление, что разработчики наделили фрицев хорошим зрением и слухом, но изрядно недовесили мозгов. Особенно это бросается в глаза во время перестрелок, когда враги лихорадочно пытаются нас убить. Они часто ведут себя совершенно неадекватно (что, конечно, помогает нам выжить). Да что там, солдат зачастую не слышит, что прямо за его спиной получил пулю в голову его собрат по оружию. А ты говоришь, интеллект!

ЛЕГКО И ПРОСТО

По большому счету, прохождение игры не доставляет особых проблем. Даже принимая во внимание недоступность сохранения на уровнях, внушительную убойную силу оружия и громадное количество недругов.
Игроки, предпочитающие скрытное прохождение, не столкнут-

ФАКТЫ

1 самый злобный и самый главный Главный Фашист

1 свой в доску главный герой-десантник

3 группы, на которые делится оружие

0 сохранений на уровне – это как-то слишком мало

3 раза мой герой замерз насмерть. Бедненький!



ПРО ЖУКОВ

К сожалению, *Pilot Down* страдает от багов, которые частенько мешают получать удовольствие от игры. Самая обидная ошибка связана с обработкой границ объектов. Даже если ты видишь врага, высовывающегося из-за укрытия, не факт, что сможешь в него попасть. Игра считает, что не только укрытие, но и небольшое пространство вокруг него является непробиваемой поверхностью. Обязательно учитывай это. Еще расстраивает баг, при котором игрок лишается возможности бежать или просто шагать. Смешно, но только на карачках удается сдвинуться с места. К счастью, избавиться от этой проблемы совсем несложно, но когда подобное случается в горячке боя, хочется выкинуть диск с игрой в окно. Плюс время от времени движок отказывается воспроизводить часть звуков, но это уже из-за его прохладных отношений с комбинацией 'Alt+Tab'. Не советую часто ей пользоваться, игра может «упасть».





■ Нет, пострелять из этой цацки не дадут.



■ Вот так, взял и спрятал тело в колонну.

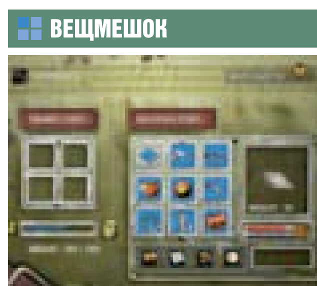


Стоящие рядом солдаты не слышат хрипа и бульканья душимого мною врага.



Танки, между прочим, прикатили по нашу душу.

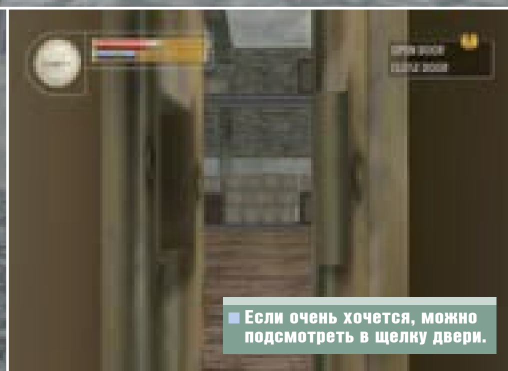
ВЕЩМЕШОК



За время игры в твоем вещмешке побывает внушительное количество разных предметов. Среди них знакомые по серии *Commandos* пачки сигарет для выманивания противника, сигнальные ракеты для тех же целей, снайперский прицел для винтовки, глушитель для пистолета, аптечки и, что интересно, леска с крючком. С помощью этой импровизированной удочки можно наловить рыбешки.



К черту эстетику, на таком холоде и у горящей бочки погреешься.



Если очень хочется, можно подсмотреть в щелку двери.

ся с какими-либо трудностями. Достаточно разыскать глушитель для пистолета – и враги будут сыпаться тебе под ноги штабелями.

Ну а если ты хочешь решать проблемы «силовым» способом – просто прокачай соответствующие навыки и иди косить незадачливых немцев, благо это совсем несложно. Охранники не торопятся поднимать тревогу, по которой сбежались бы толпы фашистов, они не могут убить нас с одного или двух выстрелов. В общем, стимулов играть с врагами в прятки нет. Хотя настоящий ценитель жанра, конечно, будет с пренебрежением смотреть на огнестрельное оружие и стараться пройти уровень так, чтобы никто ничего не заметил. Тогда играть действительно интересно.

РИСОВАННАЯ ПРОСТОТА

А еще игра подкупает своей стилистикой. Комиксы, связывающие уровни и раскрывающие сюжет, несколько «мультяшная» графика, забавные лица всех персонажей – все это создает ауру какой-то несерьезности, которая очень идет Pilot Down. И пускай при ближайшем рассмотрении графика удивляет размытыми текстурами и слабенькими спецэффектами, разработчики умудрились использовать все это для создания уникальной стилистики своей игры. Кроме того, пилюлю делает слаще плавная и естественная анимация, которая здорово оживляет картинку.

В общем, Pilot Down: Behind Enemy Lines трудно отказать в обаянии. Эта игра может околдовать игрока и приклеить его к монитору. И вот ты уже не понимаешь, что совершаешь одни и те же действия, что враги очень похожи один на другого, что при первом взгляде на уровень ясно, как его лучше пройти. Ты просто играешь и получаешь от этого громадное удовольствие. Если ты не против посидеть за ненавязчивым, симпатичным и стильным stealth-экшеном, обязательно обрати внимание на Pilot Down. А вот упертых эстетов и тех, кто не очень жалует стелс, просим не задерживаться.

PC

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	6.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.5

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Захватывающий геймплей. Правда, чем он цепляет, понять довольно трудно.
– Чересчур низкий уровень сложности. Не радует и интеллект врагов.

ГРАФИКА 7.0
+ Приятная, плавная анимация; задействованы все возможности движка.
– В плане технологий картинка, конечно, оставляет желать лучшего.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Четкий звук, неплохая музыка, недурственная озвучка.
– В играх подобного рода особо не пошумишь – нареканий почти нет.

ДИЗАЙН 8.0
+ Отличный стиль с небольшим налетом мультяшности и несерьезности.
– За исключением некоторой «бюджетности», недостатков не обнаружено.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Удобное интуитивное управление, высокая информативность интерфейса.
– В горячке боя иногда возникают трудности с переключением оружия.

ИТОГО
Очаровательная простота заснеженного стелса. Просто приятно поиграть.



7.5



Не буду его сразу убивать. Просто посижу и позлорадствую.

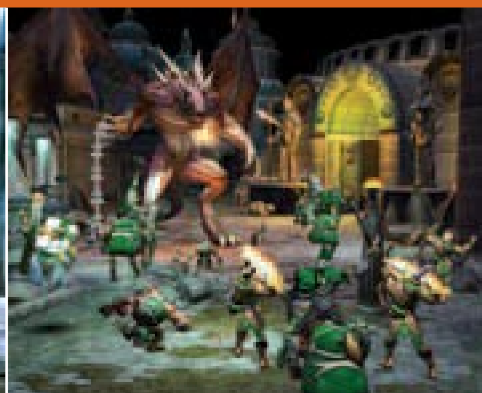
DRAGONSHARD

ПРОЛЕТАЯ НАД ГНЕЗДОМ ДРАКОНА





Текст: Тонтон Макутчевский



Все на одного. Учитывая пропорции, это честно.



Сегодня жителям андеграунда не повезло.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Liquid Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1,8GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До двух
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.atari.com/dragonshard

Всякий раз, когда тебе кажется, что больше ничего нового в каком-то жанре сделать уже нельзя, находится кто-то несогласный с этим утверждением. В данном случае против течения поплыла компания Liquid Entertainment, выпустившая на рынок свою новую RTS с ролевым уклоном, основанную на знаменитой настольной системе *Dungeons&Dragons*.

Казалось бы, что может быть проще: нарисуй сотню симпатичных монстров, десяток-другой карт, и вот очередной ***Warcraft***-клон готов искать своих поклонников. В данном случае разработчики пошли по более сложному пути: детально изучили механизм D&D и практически идеально совместили его с правилами стратегии, ухитрившись сохранить дух старейшей ролевой системы и принести что-то новое в застоявшийся жанр.

К НОВЫМ МИРАМ

Действие ***Dragonshard*** развивается в новом для D&D мире, Эберроне. Климат там, надо сказать, весьма разнообразный. Это развязало дизайнерам руки, а мы в итоге получили настоящий калейдоскоп ландшафтов. Никогда не знаешь, куда закинет тебя следующий уровень – в джунгли или в снежную пустыню.

Немало времени ты проведешь и в развалинах некогда процветавшего города Квалатеша, теперь навсегда погребенного ужасной бурей под землей. От мирных жителей не осталось и следа, теперь на его пустынных улицах можно столкнуться лишь с озлобленными на все живое представителями расы Умбрагенов. Кроме того, многие приспешники тьмы облюбовали его заброшенные церкви для своих черных месс. Среди его нынешних горожан можно легко повстречать и вампиров, и бехолдеров, и даже драконов.

Сюжет по-домашнему прост. Орден Пламени решает заполучить в свои руки артефакт невиданной мощи, Сердце Сибериса. Проблема в том, что он располагается в Кольце Шторма, самой труднодоступной части планеты, а ни одна посланная за ним экспедиция так и не вернулась.

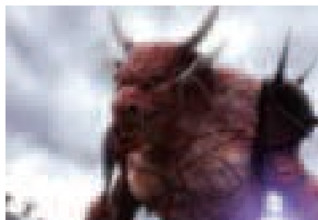
И вот новая команда (твоя, между прочим), состоящая из 4-х героев (по одному на каждый класс – воин, клирик, маг и вор), прибывает в Кольцо Шторма за мистическим Сердцем. Едва искатели приключений десантируются на неприветливый берег, как на них сваливаются стандартные для любых героев проблемы. Прибывшая чуть раньше разведгруппа под жестким прессингом врага готовится отправиться в мир иной: твое первое задание – помочь им. А заваленный проход вынуждает четверку друзей

Приятная графика с четкими текстурами и автодетализацией оставляет хорошее впечатление

О КОМПАНИИ



■ Liquid Entertainment – одна из относительно молодых, бурно развивающихся компаний, в качестве специализации выбравшая жанр стратегий в реальном времени. У руля стоят Эд Дел Кастилло (Ed Del Castillo) и Майк Грэйфорд (Mike Grayford). За спиной у джентльменов уже несколько неплохих RTS.





спуститься глубоко под землю. Именно там ты впервые познакомишься с Квалатешом и недружелюбными обитателями проклятого мегаполиса. Казалось бы – банальность, но спасает положение огромное количество красочных роликов на движке. Они частенько прерывают ход игры, не позволяя сюжету остановиться ни на секунду, а тебе – заскучать. Создается впечатление, что ты читаешь интересную, хоть и немного детскую книгу.

СОЛО

Перед началом каждой миссии тебе предстоит выбрать одного из четырех героев и определиться со стилем игры на ближайшие пару часов. Оставшаяся троица сразу после твоего выбора магическим образом испаряется с поля битвы, хотя еще секунду назад все четверо весело балагурили согласно сценарию. Не стоит забывать, что главные герои, в отличие от тренируемой на базе армии, сохраняют накопленный опыт на всю игру. Лучше всего, как и в обычной RPG, раз и навсегда определиться с классом своего персонажа и прокачивать исключительно его.

Выбрав свое Альтер-эго, приготовься к сложной жизни посланника Ордена Пламени. Тебе предстоит из миссии в миссию закладывать базы, тренировать бойцов и выполнять задания, как в обычных стратегиях. Но не забывай, что Dragonshard это еще и RPG. Каждый сюжетный отрезок (или, проще говоря, карта) под завязку набит разнообразными дополнительными заданиями. Одни ты получишь от NPC, другие придется искать самому. Квестов настолько много, что за один раз ты вряд ли сможешь найти все – переигрывание на более сложном уровне принесет тебе не только больше опыта перед сетевыми баталиями, но и массу новых сюжетных открытий.

ФАКТЫ

50 часов игры в одиночном режиме

1 рогатый дьявол против всей твоей армии

5 уровней максимум могут получить твои солдаты

3 разные противоборствующие стороны

1 идиотское псевдотрехмерное меню



ЗА ДИНОЗАВРОВ

Если ты решил играть за Ящериц, будь готов действовать максимально быстро. Пришел, увидел небольшую группку противника, победил и... убежал зализывать раны и распределять полученный опыт. Также приготовься к тому, что основной урон ты будешь наносить при помощи огня и яда, а вот причинять тяжелые физические повреждения рептилии не обучены. Да и с магией они не очень дружны. Зато умеют строить очень хорошие монументы, один из которых позволяет повысить общую скорость передвижения всех юнитов, делая их армию самой быстрой в игре.





■ Бэнг! Один удар такой цепочки делает фарш из любого.



■ Вот что бывает с теми, кто потерял совесть в детстве.


Скоро милый пейзажик будет залит кровищей.


Стройка века.







ПОКОЯ НЕ БУДЕТ



А не будет его потому, что к игре прилагается отличный, интуитивно понятный редактор уровней (по крайней мере, запустив его, лично я не испытал никаких сложностей с созданием простейшей карты) – услада для любого фаната.

Конечно же, есть и необязательные для посещения и развития «основного» сюжета места – чаще всего это подземелья. В них полно золота, и именно там можно найти столь необходимые очки опыта. А значит, твоя дорога лежит прямиком туда. Кроме того, если ты не дорастишь своих питомцев до нужного уровня, то есть все шансы попросту не выиграть некоторые ключевые сражения. Стало быть, исследование заброшенных пещер и городов является насущной необходимостью.

ОРКЕСТР

Изначально планировались три основные противоборствующие стороны, но из-за нехватки времени остались лишь две – Орден Пламени и Народ Ящеров.

Основу Ордена Пламени составляют люди, дварфы, халфлинги и представители новой расы Warforged, которые выглядят как огромные говорящие доспехи, а, по сути, являются обычными роботами.

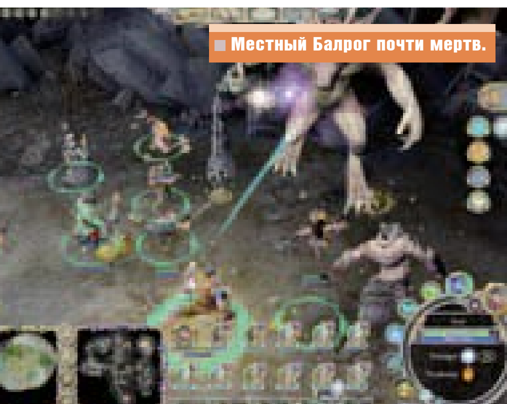
У рептилий такого расового разнообразия нет, вся честная компания состоит из мутировавших под воздействием Сердца Сибериса ящеров. Да и играть за них значительно сложнее, так что лучше всего начать свои приключения с кампании за «хороших».

Ну а дополнительная сторона, Умбрагены, представляющая конгломерат темных эльфов, Mind Flayer'ов (хорошо знакомые тебе по серии ***Baldur's Gate*** мерзопакостные существа) и прочей нечисти, доступна лишь в режиме skirmish, хотя с развитием сюжета тебе не раз придется столкнуться с ними.

Основа в виде знаменитой настольной ролевой системы D&D добавляет Dragonshard оригинальности

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Система развития базы довольно оригинальна. Тебе отводится 16 клеток, объединенных в 4 блока. Чем больше одинаковых зданий будет возведено в


Местный Балрог почти мертв.


Вот на таких клетках и строятся здания.

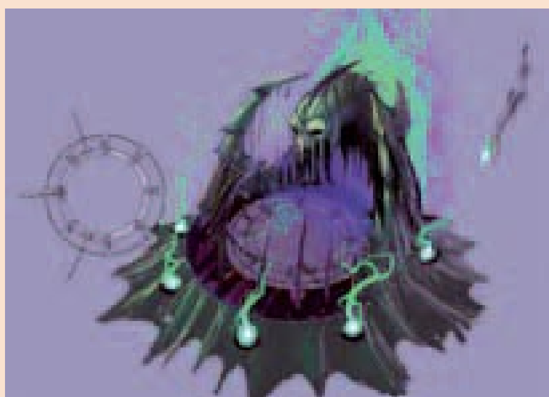

Роботы против ящериц. Победа, увы, будет за последними.

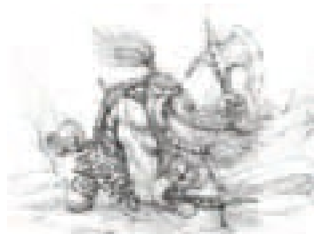

Паладины вытаптывают конопляные поля.


Кроме Фьендов можно нарваться и на таких обитателей подземелий.

НА КРЫЛЬЯХ НОЧИ

Третья раса, Умбрагены (Umbragen), недоступна в одиночном режиме. Зато биться за представителей темных эльфов в скирмише очень даже можно и нужно. Только следует учесть, что они в первую очередь рассчитывают на магию и разные спецспособности своих солдат. Они не очень хорошо сражаются в ближнем бою (хотя в сингле они не дадут тебе скучать и в рукопашной, поверь!) и плохо «подвергаются» лечению. Их уникальный монумент позволяет всем производимым рядом с ним юнитам становится полностью невидимыми, пока они не начнут двигаться или сражаться.





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.5
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.0

одном блоке (читай: максимум четыре), тем большего уровня смогут достичь «производимые» в нем войска.
Позже вместо строений ты сможешь возводить монументы, дающие определенный – и постоянный! – бонус к характеристикам нарождающихся в данном блоке персонажей. В качестве «штрафа» за такую халяву – невозможность достичь максимального (пятого) уровня.
Естественно, что для постройки любого строения нужны ресурсы. Их в Dragonshard два – золото, хранящееся под землей, и «драконьи кристаллы», «растущие» на поверхности. Нехватка ресурсов тебе не грозит – кристаллы время от времени метеоритным дождем обрушиваются на землю, обеспечивая тебя постоянно пополняемыми запасами, а золото само медленно регенерируется. Но лучше не ждать, а опустошать подземелья.

В ОСТАТКЕ

Приятная графика с четкими текстурами и автодетализацией оставляет хорошее впечатление. Если у тебя мощный компьютер, то во время битв смело опускай камеру до упора и наслаждайся приминающейся под ногами дерущихся травой, блеском доспехов или, гм, желтыми клыками нападающих чудищ. А обладателям слабых машин желательно отвести камеру как можно дальше от земли – будет не так красиво, зато и с тормозами проблем не возникнет. Обиженным не уйдет никто, и это главное.
Звук на твердую восьмерку. Ничего особенного, все так, как должно быть в продукте класса «А», коим и является Dragonshard. Обилие разнообразных реплик для каждого солдата не дает заскучать и избавляет от синдрома «лишнего клика», когда боишься потревожить парня, с содроганием представляя себе тысячное прослушивание опостылевшего «ийес сир!». Отдельный приз стоит дать рассказчику – более правильного закадрового голоса, рассказывающего игроку сюжетные перипетии, не было со времен ***Warcraft 2***.
Сложив все вместе, мы получаем стратегически-ролевую сказку о поисках Сердца Сиберика. По совместительству это еще и одна из лучших игр этой осени.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Интригующий сюжет, игра пронизана множеством скриптовых сценок.
– Игра не придется по вкусу разве что ярым противникам фэнтези.

ГРАФИКА 8.0
+ Отличная, плавная анимация, частая смена пейзажей. Симпатично.
– Однообразно выглядящие строения. Можно было бы и поразнообразнее.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ И звук и музыка высочайшего уровня. Работали профессионалы!
– Немного «мультяшные» голоса у бойцов могут рассмешить.

ДИЗАЙН 9.0
+ Стиль игры отточен до блеска и узнаваем. D&D во всей красе.
– Жаль, что не все герои переходят из миссии в миссию.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ В любой момент можно получить информацию о каждой кнопке.
– Некоторые иконки очень маленькие, сложно попасть курсором.

ИТОГО
Горючая смесь ролевой и стратегической игры.
Чего больше – определи сам.



8.5


Одна из самых крупных схваток в игре.

MYST® V END OF AGES

Так начинается конец долгого пути...

Грандиозный финал великой игры









Бука®

DUNGEONS &

ВОЛШЕБНЫЙ МИР НА СТОЛЕ

Пиво ($0,5-2 за бутылку)



Вечер длинный, а чем-то подкрепляться надо. Кроме того, пара-тройка бутылок пива способствует созданию правильного настроения. Но много хорошо – тоже плохо. В общем, главное – не переборщить. И будет тебе счастье!

Карточки персонажей (бесплатно)



На этих самых карточках отмечаются характеристики, умения, экипировка персонажей. Скачать листы в формате PDF можно с сайта официального сайта владельца и производителя **D&D – Wizards of the Coast** (www.wizards.com).

Набор миниатюр ($0-100)



Для игры понадобятся фигурки персонажей и монстров. В принципе, тебе ничего не мешает взять завалявшихся на полке солдатиков времен Второй мировой и вообразить, что это фэнтезийные герои. Мы же использовали миниатюры из настолки **Mage Knight**. А официальные фигурки стоят недешево: например, базовый набор обойдется тебе в $20.

Набор кубиков ($6-10)



Если ты наивно полагаешь, что кубики бывают только с шестью гранями, то знай – ты ошибаешься. В D&D используются дайсы (dice) и с четырьмя, и с десятью, и даже с двадцатью гранями. В стандартный набор входит семь различных кубиков. Этого достаточно для игры, но настоящие D&D-адепты обычно располагают несколькими комплектами дайсов.

&DRAGONS:

Сразу две игры (*Dragonshard* и *D&D Online*), о которых мы пишем в этом номере, основаны на знаменитой ролевой системе Dungeons & Dragons. У одноименной настольной игры миллионы поклонников по всему миру: поговаривают, что известный киноактер Вин Дизель (Vin Diesel) не гнушается побродить с друзьями по воображаемым фэнтезийным мирам. Может, и тебе стоит присоединиться к армии D&D-поклонников?
Мы не будем мучить тебя долгим и занудным рассказом о том, как играть в настольный вариант Dungeons & Dragons. Отметим лишь, что тебе надо найти компанию приятелей (3-4 человека), у которых все нормально с фантазией. Да, еще хорошего DM'а (Dungeon Master) – ведущего игры. Вся необходимая информация есть на тематических сайтах: например, на портале Ролемансер (www.rolemancer.ru). Кстати, на форумах Ролемансера (www.gameforums.ru) можно подыскать себе партнеров или влиться в уже сложившуюся группу.
Мы же поведаем тебе о том, что именно нужно для игры в D&D. Купить все перечисленные аксессуары можно в российских (например, Саргона – www.sargona.ru) или западных (тот же самый Amazon – www.amazon.com) интернет-магазинах. Итак...

** – за предоставленные аксессуары отдельное спасибо Николаю Пегасову*

Базовые книги правил ($100-110 за три книги)

Главная расходная часть – приобретение базовых книг правил. К ним относятся – **Player's Handbook**, **Dungeon Master's Guide** и **Monster Manual**. Этого набора хватит на всю честную компанию – тратиться каждому не обязательно. Правда, если вы захотите поиграть в каких-то новых сеттингах, выходящих за рамки базовых, придется раскошелиться и на другие книжки.



Игровое поле ($25-40)

В дополнение к миниатюрам потребуется и игровой мат (play mat). Речь идет не о геймерской ненормативной лексике, а об игровом поле. Разумеется, можно самому разлиновать кусок ватмана на квадратики (стандартный размер клетки – 1 дюйм, то бишь 2,54 мм), но вряд ли он долго протянет. Подземелья выкладываются из подручных средств – ручек, карандашей, спичек, а в нашем случае из карточек **Magic the Gathering**.



МЕТРО-2

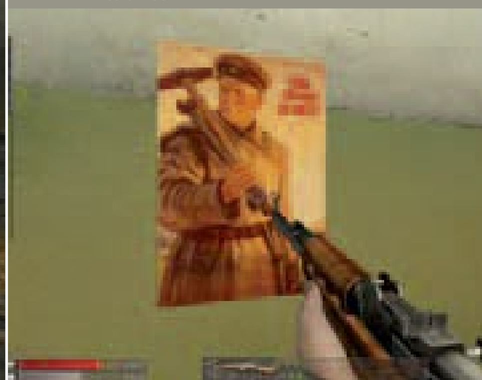
А ТАК ХОТЕЛОСЬ БОЛЬШЕГО



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Пальба с двух рук – это мы любим.



Какой же режимный объект без агитплакатов?

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Buka Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	G5 Software/Orion
ПОЙДЕТ	Процессор 2.2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.2 GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=82

Забирая из редакции диски с «*Метро-2*», я уже видел перед собой напечатанный красивыми буквами подзаголовок моей будущей статьи: «Российский ответ «*Вивисектору*». К сожалению, чем дольше я сидел за игрой, тем больше убеждался в том, что «Метро-2» конкурировать с игрой украинских разработчиков не может. Получился сравнительно неплохой экшен, но не более того.

То ли проекту не пошла на пользу смена разработчика, то ли с самого начала он был обречен... В общем, игра интересна только возможностью побегать по московскому метро, пострелять из «родных» видов оружия да полюбоваться на вояк, одетых в форму советских силовых ведомств. Для экшенов, коих хоть пруд пруди, этого слишком мало, чтобы надолго удержать нас в своих объятиях.

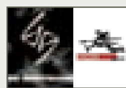
СЮЖЕТНАЯ МУТЬ

Тягостное впечатление оставляет сценарий. Мало того что сам по себе он вряд ли способен увлечь даже самых неприхотливых любителей шутеров, так еще и подается так, что хочется повеситься. «Ленивые» скриптовые сценки, в которых вяло подергивающиеся персонажи обмениваются бессмысленными репликами, записки в блокноте, призванные забавлять нас при загрузке очередной карты, и оцифрованные видеоролики с трудом раскрывают сюжет, который со временем становится просто невыносим. Честно говоря, нормально относиться можно только к завязке – дальше идет полный сумбур из клише вроде глобальных заговоров, украденных атомных бомб и роковых красавиц, отдающихся через 5 минут после знакомства. Следить за всем этим нет никакого желания. Слава богу, сюжетные вставки можно смело пропускать, благо ничего интересного в них нет.

СВЕТЛО И ЯРКО

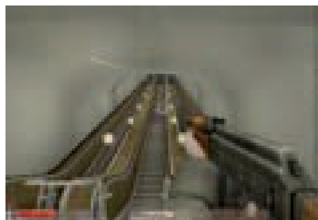
А если убрать глупую мишуру сценария, игра становится гораздо симпатичнее. Хотя бы благодаря своей милой графике. Вот по этому параметру Метро-2 определенно обгоняет «Вивисектор» (ну не могу я удержаться от сравнения!). Прежде всего, конечно, обращаешь внимание на архитектуру уровней – художники прекрасно поработали не только над станциями метро, но и над остальными игровыми зонами. Будь то подземелья Кремля, заброшенные коллекторы или бесконечные коридоры режимных объектов, глазу всегда есть за что зацепиться. Кстати, не только глазу, благо интерактивность уровней и физическая модель позволяют наносить окружающему пространству значительные повреждения. От

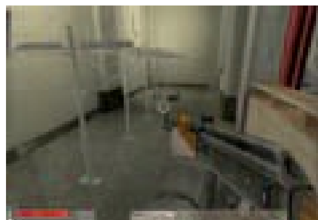
Художники прекрасно поработали не только над станциями метро, но и над остальными игровыми зонами



О КОМПАНИИ

■ Если G5 Software – это уже хорошо зарекомендовавшая себя на рынке российских разработок компания, то Orion – это, скорее, новички игровой индустрии. Первая известна такими проектами, как *«Красная Акула»*, *Fair Strike* и несколькими играми, созданными вместе с другими студиями. Orion пока отличилась одним лишь *«Чистильщиком»*.





пуль со стен валятся куски штукатурки, на части рассыпаются стулья, летят листы бумаги из распотрошенных письменных столов – короче, чувствуешь, что эти стены запомнят твои деяния надолго.
Но больше всего отрываешься на телах врагов. Как красиво эти парни корчатся, получая очередь в грудь! Как здорово их отбрасывает в сторону от выстрела в голову! В общем, надо самому увидеть, чтобы понять разницу между анимацией смерти в этой игре и в других проектах.

ОДИН ПРОТИВ ВСЕХ

Но чтобы посмотреть на картинное падение мертвого врага, его сначала надо застрелить. А это, между прочим, непросто. Мало того что здоровье главного героя под пулями тает буквально в момент, так еще и противники не дают передохнуть. В ближнем бою враги старательно уклоняются от выстрелов, используют укрытия, убегают от нашего шквального огня и норовят заманить при этом к своим однополчанам в ловушку. Жаль только что ребята совсем не помогают друг дружке: нет чтобы в клещи игрока брать или в тыл к нему заходить... Ну да ладно, многого от искусственного интеллекта ждать не приходится. Однако определенно стоит требовать того, чтобы враги, которые нас не видят, реагировали на летящие в них пули. Да-да, если ты находишься вне зоны видимости противника, он будет стоически переносить ранения, даже не пытаясь посмотреть, кто же это так щедро осыпает его свинцом. Конечно, такая особенность в поведении недругов значительно облегчает игроку жизнь, но, право же, плюсов игре она не добавляет. Впрочем, бои в «Метро-2» действительно интересные, хоть и не без огрехов. Супостаты не прощают ошибок, и

ФАКТЫ

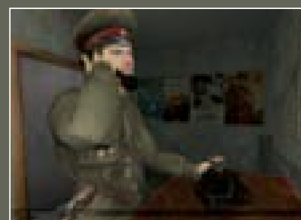
1 товарищ Сталин, отец народов, великий вождь

1 товарищ Берия, о котором мы предпочтем промолчать

1 главный герой, раскрывающий заговор

200 силовиков убиты за всю игру

3 станции метро совсем как в жизни



ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Ты еще не заглядывал в графу «системные требования» игры? Настоятельно рекомендую сделать это прямо сейчас. Ну как, впечатляет? Могу с твердой уверенностью сказать, что даже на самых мощных машинах придется немного поиграть с настройками, чтобы получить возможность без тормозов следить за происходящим на экране. Абсолютно непонятно, что же так активно пожирает ресурсы наших компьютеров: ***«Метро-2»*** до того же ***Doom 3*** очень далеко, а ресурсов она кушает чуть ли не больше. Судя по всему, разработчики не особенно старались оптимизировать движок своей игры, так что готовься к тяжелой борьбе за производительность.



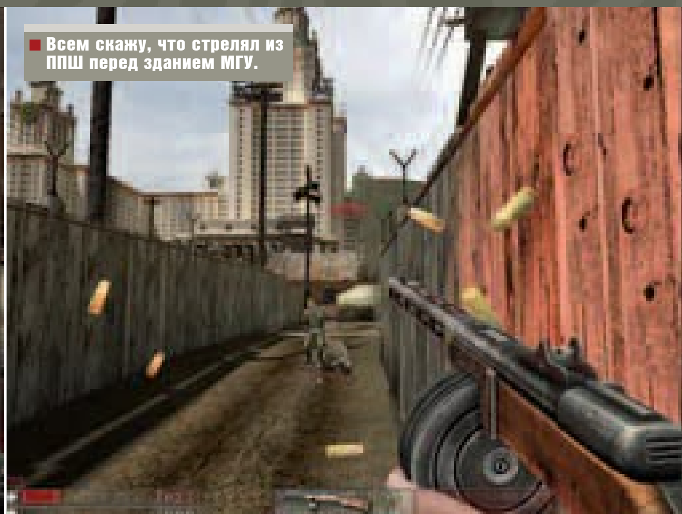


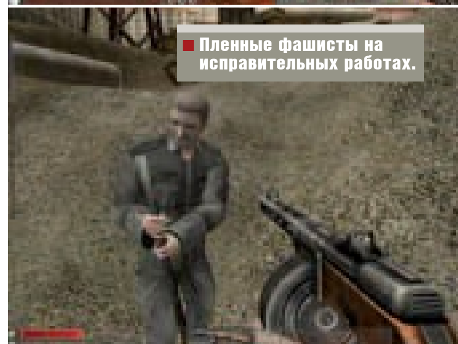
■ Господи, что с ним перед смертью делали-то?

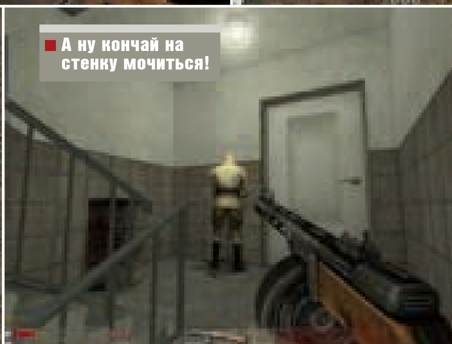


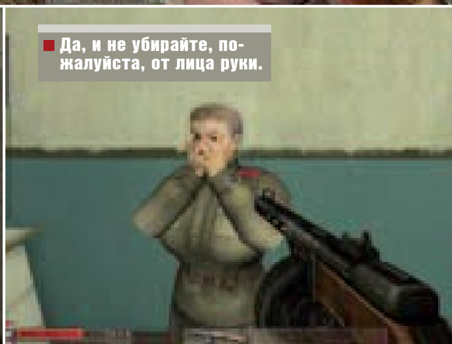
■ Это сейчас все так мило и нарядно. А вот во время сессии...


В кои-то веки нам доведется расстреливать высоких начальников прямо у них в кабинетах!

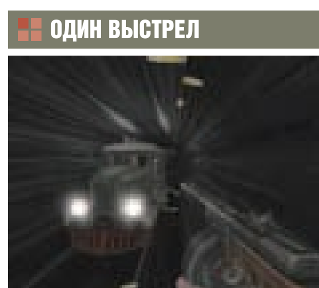

Всем скажу, что стрелял из ППШ перед зданием МГУ.


Пленные фашисты на исправительных работах.


А ну кончай на стенку мочиться!


Да, и не убирайте, пожалуйста, от лица руки.

ОДИН ВЫСТРЕЛ


Разок разработчики особенно отличились: во время погони по тоннелю метро они решили сделать так, чтобы игрок умирал от одной пули. Наверное, считали, что так будет интереснее. Не могу с ними согласиться!

очень скоро ты выучишься стрелять преимущественно в голову, моментально оценивать обстановку в очередном закутке и ловко передвигаться от укрытия к укрытию. Сохраняться придется чуть ли не каждые пять секунд. А ты как хотел? Когда бегаешь с десятью процентами жизни (аптечек в игре не шибко-то много), каждый вражеский выстрел может стать для тебя последним.

Твой, между прочим, тоже: в игру встроена сложная баллистическая модель, так что отрикошетившая пуля вполне может оборвать твою жизнь.

АРСЕНАЛ ПАТРИОТА

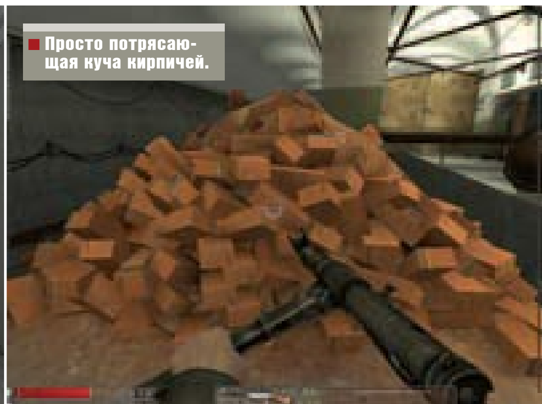
Каждый ствол ты будешь использовать в строго определенных случаях. Я, конечно, не говорю о пистолетах, за которые берешься только в начале игры, потом толку от них маловато. Речь идет об автоматах, ружьях и тяжелом оружии. На дальней дистанции лучше всего себя показывают винтовки: с их помощью очень удобно снимать врагов еще на дальних подступах. На средней дистанции правит бал АК-47, прекрасно подходящий для выстрелов в голову и подавления врага огнем. Ну а в ближнем бою чудеса творит ППШ, создающий настоящую свинцовую стену между тобой и противником. Только вот о меткой стрельбе из него можешь забыть.

Специально для изничтожения больших скоплений врагов предназначены противотанковое ружье и гранатомет. Действуют они, в целом, одинаково: ба-бах – и ошметки противника разукрашивают стены комнаты. Жаль только, на выстрел требуются драгоценные секунды, выкроить которые в горячке боя, зачастую, не представляется возможным.

В узких коридорах очень эффективен ППШ, с огромной скоростью выплевывающий во врага куски свинца


Родным скажем, что он погиб за Сталина.


Познакомиться со мной приехал спецназ.

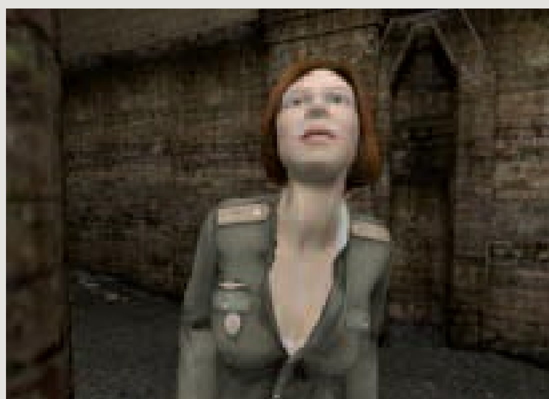

Просто потрясающая куча кирпичей.


Эту несчастную я нашел в канализации.


Вот почему в вагонах метро запрещают курить.

ПРИ ЧЕМ ЗДЕСЬ ОНА?

Я уже упоминал в бета-превью *«Метро-2»* о том, что пару уровней нам предстоит пройти за бравую представительницу очередного силового ведомства. Тогда я еще не знал, этот эпизод будет притянут за уши к сценарию остальной части игры. Нет, конечно, приятно побегать по Кремлю, посмотреть на его исторические здания и на отделение почетного караула, которое можно при желании перестрелять. Но вот зачем это заставили делать совершенно невыразительную девушку из ниоткуда, а не главного героя, я не имею ни малейшего понятия. Такое ощущение, что разработчики прикрутили женский персонаж просто «для галочки».



ТЕМНЫЕ КАЗЕМАТЫ

Порой, глядя на уровни, разработчиков хочется четвертовать. Нет-нет, как я уже отмечал, выглядят игровые зоны очень даже ничего. Но вот их структура! Зачем заставлять игрока носиться по бесконечным коридорам, запутанным тоннелям и однообразным служебным помещениям? Головоломки типа «найди и открой замок на другом конце уровня» уже давно не актуальны. Пятый раз подряд бегать по проходам бункера и тыкаться носом во все двери в надежде, что одна из них откроется, – это развлечение не для нас. Именно уровни в игре раздражают больше всего, их непродуманность сразу же бросается в глаза.

МЕЛОДИИ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

Звуковое оформление в «Метро-2» вполне приличное. А вот от музыки хочется рыдать. Если играющую в главном меню псевдо-коммунистическую песенку еще можно слушать, не зажимая уши руками, то внутриигровые мелодии скорее производят впечатление полифонических мелодий для мобильников. Нет, серьезно, этим написанным на простеньком синтезаторе ремиксам советской музыки место, скорее, в мобильных телефонах, чем в нормальном экшене.

МОГЛИ БЫ И ЛУЧШЕ

В общем, потенциал у игры был. Он дает о себе знать во время ожесточенных перестрелок, когда вокруг крошится мрамор и рикошетят пули, или при переходах через очаровательные станции метро. Жаль только, что его похоронил под собой отвратительно поданный сюжет, местами запутанные уровни и, увы, однообразие, которое ходит рука об руку со скукой. Шутер вышел недурственный, приукрашенный советской экзотикой, но средненький по всем параметрам. Короче говоря, рядовой.

Ну а тебе, возможно, не помешает ознакомиться со здешними красотами, послушать, как злобно тарахтит в руках АК-47, посмотреть на развешенные по стенам портреты товарища Сталина... и повздыхать по поводу какой могла бы стать игра, если бы разработчики приложили к проекту еще чуточку усилий. PC

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Сложные и очень напряженные перестрелки в лучших традициях жанра.
– Временами откровенно глуповатый искусственный интеллект.

ГРАФИКА 8.0
+ При создании местных уровней разработчики выжали из движка максимум.
– Системные требования для картинки такого уровня слишком завышены.

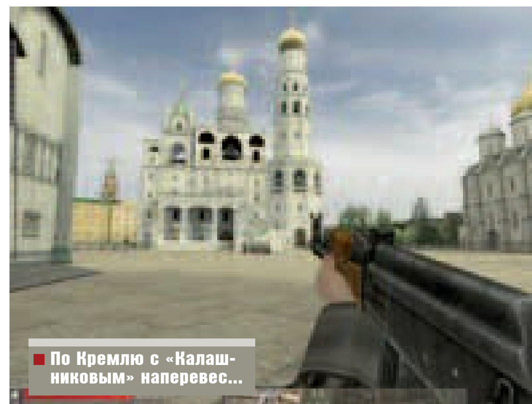
ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Довольно неплохие голоса актеров, в целом приятный для уха звук.
– Игровая музыка не выдерживает никакой критики. Прошлый век!

ДИЗАЙН 7.0
+ Игра великолепно передает атмосферу послевоенной Москвы.
– Наслаждаться игрой мешают дрянные диалоги и «мутные» персонажи.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Стандартный интерфейс стандартного шутера. Никаких извращений.
– Зачастую просто безумно мечтаешь о карте уровня или хотя бы о компасе.

ИТОГО
Как виртуальный тир в знакомой обстановке – неплохо. Но не более того.

7.0


По Кремлю с «Калашниковым» наперевес...



STUBBS THE ZOMBIE™
IN Rebel Without a Pulse™
PUNCHBOWL
City of the Future
Хочешь стать зомби? Спроси меня как
(095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media.
All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.
"Русский Щит"
aspyr
WIDE LOAD
Бука

SQUAD ASSAULT 2: SECOND WAVE

ВПЕРЕД, ОБЕЗЬЯНЫ!



Текст: Алексей "deadmoroz" Смирнов



Штурм населенного пункта – дело непростое.



Отряд не заметил потери бойца.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Tactics
ИЗДАТЕЛЬ	Got Game Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	DAS Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 700 MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До двух
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.sa2ndwave.com

Игр в популярнейшем WWII-сеттинге с каждым божьим днем становится все больше и больше. При этом два проекта одного жанра зачастую похожи друг на друга, как две капли воды. Впору вводить в обиход, например, какой-нибудь особый стиль рецензирования с указанием жанра WWII-игры и перечислением лишь самых заметных отличий от предшественника...

При использовании такого прогрессивного метода материал по ***Squad Assault: Second Wave*** выглядел бы примерно так: «Squad Assault: Second Wave – это варгейм про «самый длинный день» Второй мировой. Этот проект смахивает на культовый и непревзойденный ***Combat Mission***. Только в реальном времени и с чуть-чуть лучшей графикой. Игра определенно понравится ценителям жанра. Наша оценка – 7/10». Однако редакцией твоего любимого журнала такие шедевры минимализма пока не поощряются, поэтому чуть ниже ты найдешь подробнейшую рецензию.

ТЫ ЧЬИХ БУДЕШЬ?

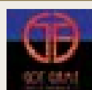
С первых же моментов знакомства с игрой легко угадывается источник вдохновения ребят из **DAS Entertainment** – конечно же, это любимый и обожаемый Combat Mission. Даже всплывающие меню, с помощью которых можно отдавать приказы отрядам, выглядят практически одинаково. Впрочем, это даже хорошо: геймер, прошедший школу Combat Mission, в Second Wave сразу же почувствует себя как дома. Вот только придется привыкнуть к реальному времени и спасительной кнопке «Пауза».

НЕМНОГО ЛИРИКИ

Любители варгеймов – люди с очень богатым воображением. Только они могут в момент интенсивного взаимодействия двух шестиугольников увидеть горячее марево над кожухом ствола немецкого Мг-42, услышать рев пикирующих бомбардировщиков и почувствовать дрожь земли при артобстреле. Дайте такому гексофилу полторы-две сотни миллионов американских долларов – он снимет шедевральный римейк спилбергского "Saving Private Ryan", с чистой, как капля медицинского спирта, «картинкой», гениальной звуковой дорожкой и слезоточивыми диалогами. И все наши в конце фильма умрут. И кино получит шесть «Оскаров». И...

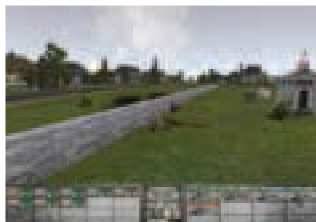
Но это все лирика, а сказать я хотел вот что: графика в варгеймах, чаще всего, абсолютно никакая. Но если сравнивать Squad Assault: Second Wave с остальными представителями жанра, то тут игра вы-

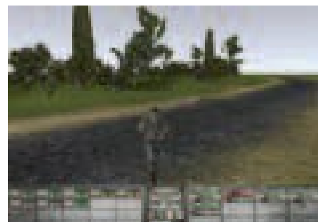
Геймер, прошедший школу Combat Mission, в Second Wave сразу же почувствует себя как дома

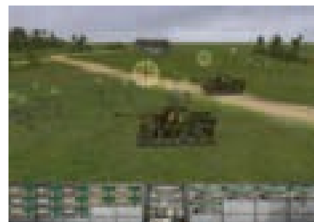


О КОМПАНИИ

Got Game Entertainment занимается изданием игр на ПК и других платформах. Фирма была основана Говардом Хоровитцем (Howard Horowitz), имеющим более чем 15-летний опыт в индустрии компьютерных развлечений. Кредо фирмы – выпускать только качественные игры.







рывается на два корпуса вперед. Конечно, стыки тайлов мозолят глаза, на уродливых деревьях и кустах зеленеют огромные сочные пиксели, а о солдатах вообще рассказывать стыдно. Просто представь себе, что разработчики игры раскопали где-нибудь в полях Нормандии братскую могилу солдат из 1-го батальона 2-ой дивизии СС, оживили неплохо сохранившиеся тела и задействовали технологию «motion capture», чтобы перенести движения этих зомби в игру. Но! На фоне того же самого Combat Mission бойцы выглядят куда как наряднее: мне, например, понравилось хотя бы то, что они не проходят сквозь стены домов, а пользуются дверями и оконными проемами, умеют перезаряжать оружие(!) и даже ловко перепрыгивают через заборы. Да, делают они все это с той же грацией и изяществом ромеровской нежити из «Земли мертвых», но все же...
В общем, несмотря ни на что, графику следует признать вполне приличной, принимая во внимание жанр Squad Assault. Да и некогда тебе в горячке боя будет разглядывать окрестности.

ЭТО НЕ ВОЙНА, ЭТО УБИЙСТВО!

Кстати, еще кое-что о пушечном мясе. Вернее, о его количестве. Командуем мы взводами (максимум двенадцать бойцов в каждом), которых целых 20 штук. Итого получается 240 человек – то есть в нашем распоряжении может быть где-то один батальон. Учитывая, что каждый боец изображается отдельно, то иногда происходящее на мониторе напоминает Сталинград. В пылу схватки из обычных Гансов и Джонов рождаются герои (в обоих смыслах – состояние Normal сменяется на Heroic). Чаще всего ими становятся пулеметчики: однажды такой парень, единственный выживший из всего отряда, установил свой агрегат прямо посреди проселочной дороги и в героическом угаре выкосил дюжину янки. А еще, когда у солдат заканчиваются патроны и гранаты, они кидаются на врага с ножом. На психику неподготовленного человека это действует очень мощно. Кстати, чуть не забыл: к мундиру выживших после такой мясорубки можно самолично прикрутить пару «Железных крестов», от чего солдаты становятся еще веселее и злее.

ЗАДНЕЕ СЛОВО

В стандартный набор поставки включены отдельные миссии, сценарии (есть, что отрадно, даже нелинейные) и редактор «сделай-все-сам». Не оставлена без внимания возможность померяться силами в многопользовательском режиме. На Западе игра законно получила неплохие отзывы в прессе – в Интернете уже полным-полно всевозможных любительских вариаций на тему Омаха-бич и Арденнской мясорубки. Короче говоря, Squad Assault: Second Wave – это варгейм про «самый длинный день» Второй мировой. Этот проект смахивает на культовый и непревзойденный Combat Mission. Только в реальном времени и с чуть-чуть лучшей графикой. Игра определенно понравится ценителям жанра. Наша оценка – 7/10.

ФАКТЫ

300 типов юнитов – от пехотинца до бронетранспортера

252 вида разнообразного оружия

240 человек под твоим чутким руководством

57 отдельных зубодробительных миссий



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.2



Враги сожгли родную хату.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Неплохой представитель жанра. Поможет скоротать пару осенних вечеров.
– Заезженная тема Второго Фронта. У авторов совсем нет фантазии?

ГРАФИКА 6.0
+ Для этого жанра графика неплоха. По обычным меркам мило, но не более.
– Дерганая анимация, страшные модели. Растительность могла быть лучше.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Пальба, разрывы гранат, крики раненых – звук, что называется, на уровне.
– Особых замечаний по этому пункту нет. Звук есть – и ладно.

ДИЗАЙН 8.0
+ Игра во многом схожа с Combat Mission. Это комплимент.
– Промахов почти не обнаружено. Разве что традиционные условности.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ После короткой адаптации интерфейс кажется весьма удобным.
– Реализация «резиновой рамки» не из самых лучших.

ИТОГО
В целом – крепкий середнячок. Ценителям жанра должен придтись по вкусу.

7.0

VOYAGE: INSPIRED BY JULES VERNE

ФАНТАЗИЯ НА ЗАДАННУЮ ТЕМУ



Текст: Илья Зибирев



Меню радует нас дурачащимися героями игры.



Мишель Ардан только что узнал, что остался в одиночестве.

ЖАНР ИГРЫ	Quest
ИЗДАТЕЛЬ	The Adventure Company
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Kheops Studio
ПОЙДЕТ	Процессор P3 800 MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель
ПОЛЕТИТ	Процессор P4 1.5 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.adventurecompanygames.com/tac/voyage

V*oyage* – игра упущенных возможностей. Запуская ее в первый раз, ты радуешься как младенец. Замечательная игра актеров в полной мере передает восторженность романов Жюля Верна. Обилие технических подробностей заставляет тебя вспомнить детство, когда ты пытался сделать порох по рецепту из «Таинственного острова». А вот дальше...

Сюжет основан, в основном, на второй жюльверновской книге о Пушечном клубе и его титаническом проекте. Напомню, что в первой рассказывалось о постройке гигантской пушки длиной в 900 футов (около 300 метров), с помощью которой предполагалось выстрелить в сторону Луны полым снарядом. Внутри него собирались полететь: глава клуба Барбикен, капитан Николь, его старый соперник, и отважный француз Мишель Ардан.

Действие игры начинается почти там же, где и сюжет второй книги. Но немного иначе. Хочешь знать больше – читай врезку, а сейчас поговорим о самой игре.

ЛУНА ГЛАЗАМИ ЧЕЛОВЕКА

В первые минуты игры заходишься в восторге. Мы вместе с Мишелем, нашим героем, мчимся в снаряде к Луне. За небольшое время нам придется произвести необходимые для посадки приготовления и узнать много нового и интересного. А вот после прилунения...

Поначалу Луна вызывает интерес и радость – необычные пейзажи, буйная во всех смыслах растительность, памятники инопланетной архитектуры... Да и сами жители луны не замедляют появиться. Выглядит это все как классический квест от **The Adventure Company**. Вид «из глаз», головой можно вертеть в любых направлениях.

Игру, особенно на первых порах, заметно приукрашивают «чужеродные» элементы – задачки на время, на ловкость и реакцию. Что же касается смерти, то она здесь буквально на каждом шагу. Правда, умирать можно бесконечное число раз – тебя сразу отправят обратно в тот момент, когда ты сделал необдуманный поступок.

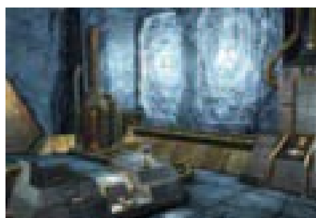
По утверждениям разработчиков, в игре применяется так называемая Intelligence Management System. Эта система позволяет – что неудивительно при таком количестве возможных комбинаций предметов – проходить игру множеством разнообразных способов. Комбинируя различные предметы и находя им новое применение, ты сможешь решать одну и ту же задачу разными путями. Впрочем, прочитав статью, ты поймешь, что и одного раза будет более чем достаточно.

Сюжет игры основан на второй жюльверновской книге о Пушечном клубе и его титаническом проекте



О КОМПАНИИ

The Adventure Company (подразделение Dreamcatcher Interactive) – это, как следует из названия, контора, занимающаяся изданием разнообразных квестов. На ее счету такие культовые игры, как серия *Atlantis*, *Syberia* и *Post Mortem*. *Voyage* – их вторая игра по книгам Жюля Верна. Первой была *Return to Mysterious Island*.





РОЗЫ И ШИПЫ

Неоднозначную реакцию вызывает интерфейс. Пока ты находишься в основном экране – все кристально ясно и удобно. Курсор исправно меняет форму в «горячих» точках, удобные всплывающие окошки подсказывают, сколько осталось времени до неминуемой гибели, различные индикаторы наглядно демонстрируют, что и как тебе нужно сделать.

Но вот ты подобрал что-нибудь с пола и хочешь рассмотреть предмет. Конечно же, тебе прямая дорога в inventory, который появляется по нажатию правой кнопки мыши. А вот там тебя ждет страшное. В Voyage очень много предметов, которые можно подобрать и сунуть в карман. За первые две-три минуты игры ты набьешь карманы десятками предметов. Что делать со всем этим богатством? Весь инвентарь разделен на 12 «отсеков», по 18 ячеек в каждом. Теоретически, в каждый отсек можно складывать предметы одной категории. В первый – еду, во второй, например, – оружие. На деле же заниматься этим лень, да и шарить по отсекам в поисках нужного объекта надоедает. Поэтому весь носимый с собой скарб превращается в огромную помойку, в которой можно рыться часами. Еще одно сомнительное нововведение – transit area. В это место попадают все свежеподобранные предметы. Почему бы им просто не размещаться в свободных ячейках? Чистить этот «шлюз» приходится регулярно – попросту забываешь вовремя разложить предметы «по полочкам».

БЕРЕГИТЕ ГОЛОВУ

Но главное, что отталкивает от Voyage, – это задачки. В последнее время все чаще приходится писать: «в игре X для решения любой проблемы достаточно лишь обычной житейской логики». Увы, это – не тот случай. Voyage предлагает тебе

ФАКТЫ

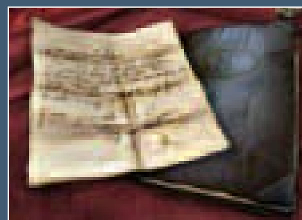
5 видов лунных растений для скрещивания

2 товарища погибли на пути к Луне

16 кусочков предыстории игры нужно узнать

1 петух выжил при прилунении

1 метеор круто изменил траекторию снаряда



ПО МОТИВАМ КЛАССИКИ

В названии игры неспроста фигурируют слова “inspired by Jules Verne”. Люди, читавшие книгу классика мировой фантастики, с первых минут игры поймут – что-то здесь не так. Ведь в книге капитан Николь и Барбикен остались живы и вместе со своим другом Арданом вернулись на Землю, так и не долетев до Луны. В игре же события развиваются куда драматичнее и трагичнее. Пока Мишель лежал без сознания после старта снаряда, Николь и Барбикен поняли, что кислорода, необходимого для полета до Луны, хватит только на одного человека. После непродолжительных дебатов оба героя «самоустранились». Один выпил яду, второй – получил пулю. В результате грандиозного самопожертвования друзей, Ардан остался один на пути к таинственному спутнику Земли. У Верна все трое не только покинули Землю, но и благополучно вернулись домой. Сможет ли в игре Мишель Ардан вырваться из лунных объятий? Ты узнаешь это, если осилишь все игровые задачки.





Двое друзей пожертвовали собой.







Мишель протащил на корабль этого петушка, чтобы подшутить над друзьями.

СКЛЕРОТИКАМ



В игре есть множество интересных задачек, построенных на комбинировании предметов. Уже в самом начале ты поймешь, что количество возможных комбинаций очень велико, а один и тот же результат можно получить несколькими разными способами. Чтобы тебе было проще вспомнить нужное сочетание, игра услужливо записывает все варианты в специальном журнале, и к концу игры этот список будет очень длинным. Кстати говоря, комбинировать можно не только пары вещей, а куда большее их количество.

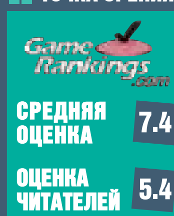


Лунные пейзажи причудливы и непривычны.



Первая встреча с представителем селенитов. Пока что он недоволен.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.4

массу головоломок: на внимательность и проверку памяти. Задания на музыкальный слух и логику. Чтобы успешно преодолеть препятствия, тебе придется запоминать цвета и последовательности символов, заниматься скрещиванием лунных растений и постигать нелегкую лунную математику. Увы, все эти головоломки никак не вяжутся с простым и интересным началом игры. Терпения хватает только на первые несколько задачек, а потом игра попросту надоедает.

ЛУННЫЕ ПЕЙЗАЖИ

Хорошо хоть выглядит игра прилично. Вся графика отрисована в довольно высоком для квестов разрешении 1024x768. Игровые области (по крайней мере, большая их часть) содержат анимированные объекты и выглядят достаточно живо. Персонажи также неплохо анимированы и смотрятся на удивление реалистично. Ну, насколько это вообще можно сказать о жителях луны.

А вообще игра производит удивительное впечатление. Несмотря на множество пугающих своей непонятностью головоломок, она притягивает как картинки из хорошей детской книги. Здесь нет кровожадных инопланетян, дорогущих видеороликов и прочей мишуры, зато Voyage дарит особенное настроение, которое не купишь ни за какие деньги.

ВОПРОС

Играть или не играть? Voyage – совсем не идеальный квест с кучей странностей. Его головоломки действительно заставят тебя поломать голову, изрядно действуя на нервы. Но есть в нем что-то такое, что заставляет забыть о минусах и с головой окунуться в необычную атмосферу игры. Если ты готов ради этого помучиться с местными головоломками, Voyage тебе понравится.

Если нет, остановись на демоверсии. В ней почти нет изъянов коробочного варианта игры, и удовольствие, что называется, гарантированно. Вот только идиллия длится недолго: демка – это лишь малый кусочек игры...

PC

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0

+ Уникальная возможность побывать в шкуре героя книг Ж.Верна.
– Где-то на третьей головоломке твое терпение иссякнет.

ГРАФИКА 7.0

+ Высокое разрешение, хорошая анимация, отличная работа дизайнеров.
– Обилие чересчур ярких цветов. Не Луна, а тропические джунгли.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

+ Великолепная игра актеров, забавное звуковое сопровождение.
– Звуки «дикой флоры» могли бы быть поразнообразнее.

ДИЗАЙН 5.0

+ Все, что не касается головоломок, – твердая «пятерка».
– За ужасные загадки разработчиков хочется придушить.

УДОБСТВО 6.0

+ Взаимодействовать с окружающим миром очень удобно.
– Очень странный и громоздкий экран инвентаря.

ИТОГО

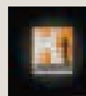
Утомительные паззлы убили игру с уникальной атмосферой книг Жюля Верна.



6.5



BET ON SOLDIER: BLOOD SPORT

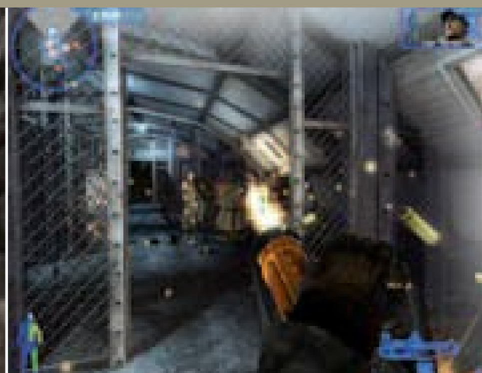


О КОМПАНИИ
■ Kylotonn – довольно молодая компания разработчиков из Парижа, пока отличившаяся только шутером *Iron Storm* на ту же тему, что и *Bet on Soldier*.

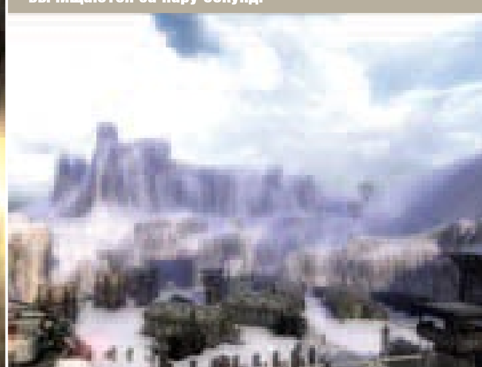
ПРО ЖЕЛЕЗНЫХ ДРОВОСЕКОВ




Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



С миниганом наперевес закрытые помещения вычищаются за пару секунд.



Особенно хорошо здешний движок справляется с пейзажами.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Digital Jesters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Kylotonn Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 2.2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.2 GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Четыре CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=153

Свинцовые тучи над залитыми грязью окопами, раздражающее звяканье давящего на плечи доспеха, осунувшиеся лица однополчан... Лучшая часть *Bet on Soldier: Blood Sport* – атмосфера войны, длящаяся уже 80 лет. Но сама игра – не более чем бесхитростный шутер, в котором деньги решают: жить тебе или умереть.

Да-да, платить здесь придется за все: за оружие, броню, восстановление полученных повреждений и за наемников для своего отряда. Убивая рядовых солдат и элитных гладиаторов, мы сможем заработать звонкую монету на здешний ассортимент армейского магазина. Кстати, на исход поединков с этими парнями мы можем делать ставки.

Иногда нам дают покататься на здоровенных шагающих роботах, разрешают взорвать стратегически важные объекты противника и посмотреть очередной ролик на тему грустной истории главгероя. В общем, разработчики развлекают нас, как только могут.

ЭТО ВЫ О ЧЕМ?

Тем не менее, в течение всей игры испытываешь стойкое ощущение, будто что-то в ней не так. Вроде бы и графика симпатичная, и стилистика что надо, и оригинальные решения есть. Но не цепляет, хоть ты тресни. Короче, проект у **Kylotonn** получился строго на любителя. Правда, попробовать стоит, вдруг именно тебе он придется по вкусу?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Интересная система ставок в поединках и покупок снаряжения за деньги.
– Одни и те же враги, мутные уровни, тяжеловесный игровой процесс.

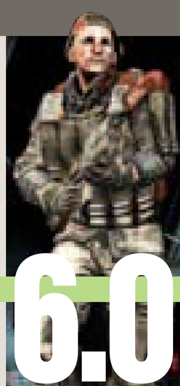
ГРАФИКА 7.0
+ Приличные модели, довольно неплохая анимация персонажей.
– Неоправданно высокие системные требования, бледные спецэффекты.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Очень органично звучат выстрелы оружия и громыхание доспехов.
– Практически полное отсутствие музыки, часть звуков раздражает.

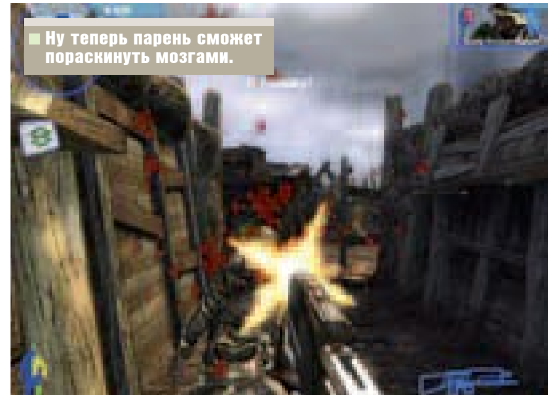
ДИЗАЙН 8.0
+ Прекрасно передана мрачная и давящая атмосфера бесконечной войны.
– Обстановку портят никчемные диалоги и скромный сюжет.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ С выбором оружия, передвижением и выдачей приказов проблем нет.
– Зачастую трудно понять, кто по тебе стреляет и стреляет ли вообще.

ИТОГО
Стильная игра с довольно заурядным игровым процессом.



6.0



Ну теперь парень сможет пораскинуть мозгами.

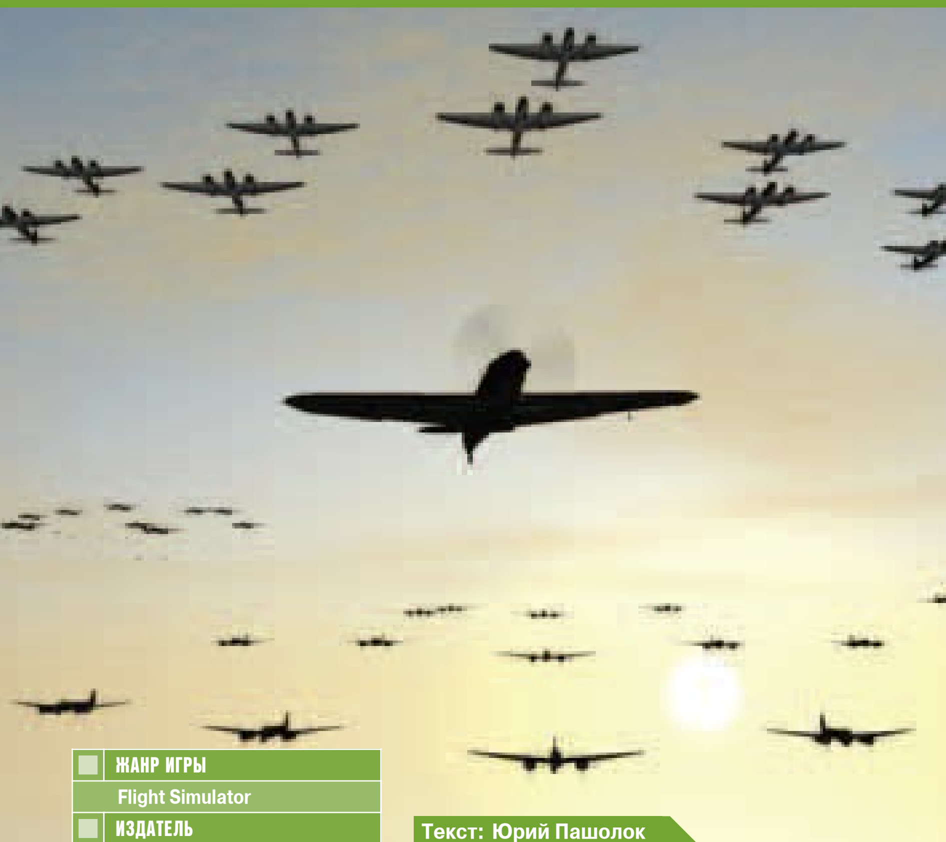
BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY



О КОМПАНИИ

GMX Media – небольшой английский издатель, выпускающий игры практически всех жанров для множества игровых платформ. Есть среди проектов GMX и середнячки, и потенциальные хиты.

ПОДТЯЖКА ЛИЦА





Раненый в крыло ариец далеко не убежит.



Лучший вид на этот город – из кабины бомбардировщика.

ЖАНР ИГРЫ	Flight Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	GMX Media
РАЗРАБОТЧИК	Shockwave Productions
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.gmxmedia.net/bob2

Текст: Юрий Пашолок

Создатели компьютерных игр иногда лукавят: сделают старенькой игре «подтяжку лица», да и запустят в продажу в качестве свежачка. По статистике, чаще всего подобные операции проделываются с авиасимуляторами.

НАПИЛЬНИКИ К БОЮ

В августе этого года англичане отметили знаменательную для них дату: 55 лет с начала Битвы за Британию, крупнейшего воздушного сражения Второй мировой войны. Этот бой начался в октябре 1940 года и длился почти месяц. В ходе сражения англичане отстояли родное небо и помешали Гитлеру высадить войска в Соединенном Королевстве.

В такую годовщину грех было не выпустить игру, которая посвящалась бы этой битве. Самой резвой оказалась компания **Shockwave Productions** со своим симулятором ***Battle of Britain II: Wings of Victory***. Такая прыть объясняется просто: горе-умельцы просто доработали ***Battle of Britain*** 2001 года выпуска. Новые модели самолетов, переделанные кабины, обновленные вода и погодные эффекты – вот и все изменения.

Игра стала выглядеть немного лучше. Особенно это касается системы повреждений. Правда, наряду с небольшими нововведениями добавились и новые проблемы, связанные со стабильностью. Battle of Britain II явно не стоит ни тех денег, что за нее просят, ни твоего внимания.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
- \+ Возможность поучаствовать в крупнейшей воздушной битве Второй мировой.
- − Из игры уже песок сыпется – четыре года «старушке» как-никак.

ГРАФИКА 6.0
- \+ Очень неплохие модели самолетов, проработанные кокпиты.
- − Все остальное, как и прежде, – образца 2001 года.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
- \+ Большинство самолетов звучат именно так, как их прообразы.
- − Звуковое оформление не дотягивает до современных стандартов.

ДИЗАЙН 6.0
- \+ Новые модели техники весьма привлекательны.
- − Повторюсь: игра сильно устарела.

УДОБСТВО 6.0
- \+ Оригинальный интерфейс посчитали идеальным и не тронули.
- − Идеальным его, впрочем, назвать нельзя никак.

ИТОГО

Не самая удачная попытка освежить хит четырехлетней давности.

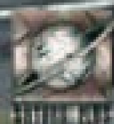




По масштабам действия Battle of Britain все еще в лидерах.

ПЕТЬКА 6

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ



PREMIER MANAGER 2005-2006



О КОМПАНИИ

Zoo Digital Publishing занимается издательским бизнесом (*The Suffering* и *Sudeki* – ее подопечные). Недавно компания поглотила Gremlin Interactive, сотрудники которой и трудятся над серией *Premier Manager*.

ФУТБОЛЬНЫЙ КАРЛИК





Ну-ка, фишки, встаньте в ряд!



Василий Баранов все еще играет за «Спартак»!

ЖАНР ИГРЫ	Sports
ИЗДАТЕЛЬ	ZOO Digital Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	ZOO Digital Publishing
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 256Mb RAM
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 512 RAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.premiermanager.info

Текст: Илья Азар

Я далек от мысли, что хороший спортивный менеджер должен обязательно услаждать нас приятной графикой и удобным интерфейсом. Однако ребята из *ZOO Digital*, похоже, над нами откровенно издеваются. *Premier Manager 2005-2006* сделан настолько халтурно, что для него жалко выделить и одну полосу.

Честно признаться, если бы мне не нужно было рецензировать игру, я бы сразу удалил ее со своего жесткого диска. Внешний вид и внутренняя механика проекта вообще не изменились по сравнению с прошлогодней версией. Разработчики ограничились простым обновлением клубной базы данных. При этом последние изменения в составах клубов относятся примерно к середине лета, поэтому **Смертина** в «Чарльтоне» или **Робиньо** (Robinho) в «Реале» ты не увидишь.

Понятно, что успеть выпустить игру на месяц раньше ***Football Manager 2006***, было единственной возможностью для ZOO Digital заработать хоть какие-то деньги. Но, учитывая отсутствие в комплекте редактора, устаревшие составы становятся для PM последним гвоздем, вбитым в крышку гроба.

Да и в остальном игра безнадежна: безобразный 2D-движок матчей, скромный набор чемпионатов (6 стран), довольно-таки непривычный интерфейс. Нет никакого резона покупать PM, лучше потерпеть еще месяц до выхода грандов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

+ Оголтелые фанаты спортивных менеджеров проглотят и этот экземпляр.
– Ограниченный набор чемпионатов и несоответствующие реальности составы.

ГРАФИКА 4.0

+ Экран тактического планирования выглядит очень приятно.
– Будем честны: в целом игра выглядит отталкивающе.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

+ Звук не так плох, как игра в целом.
– Музыка абсолютно ничем не выделяется. Ее просто не замечаешь.

ДИЗАЙН 4.0

+ Неплохая трансферная система. Удобная внутриматчевая статистика.
– Отвратительный 2D-движок. В остальном все, как обычно.

ИНТЕРФЕЙС 2.0

+ Радуешься уже тому, что правая кнопка мыши возвращает на экран назад.
– Один большой минус. Самый неудачный интерфейс из всех существующих.

ИТОГО

Первый менеджер нового сезона не достоин твоего взгляда. В мусор!



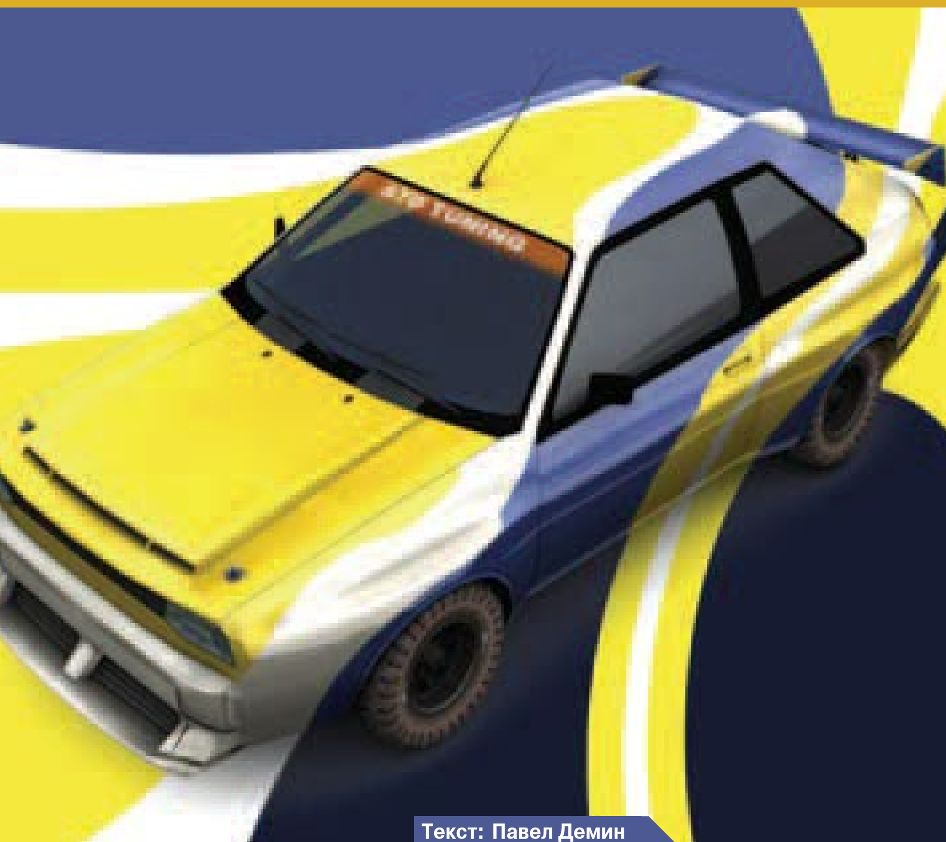
3.5



Экран формаций выполнен необычно.

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

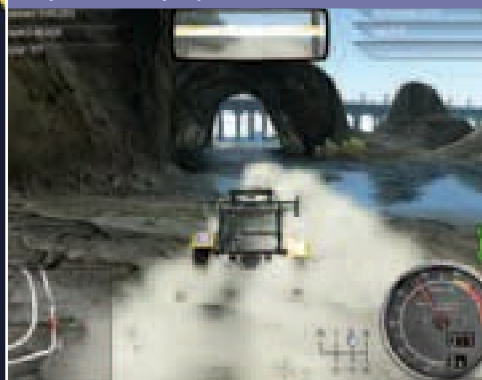
ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ



Текст: Павел Демин



Серпантин во Франции.



Обрати внимание на пыль и воду.

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Project Three Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Invictus Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.crc-game.com

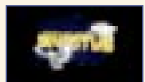
К счастью, разработчики еще не разучились делать приятные сюрпризы. *Cross Racing Championship 2005* – пожалуй, главная «гоночная» неожиданность со знаком «плюс» в этом году. Invictus Games, уже подарившая миру замечательную *Insane*, выпустила на рынок еще одну превосходную гонку. Пусть движок CRC2005 не нагружает по полной программе современные видеокарты, а лицензиями на автомобили, трассы и гонщиков авторы не разжились, за проведенное наедине с игрой время никогда не будет мучительно больно.

Тебя, наверняка, интересует вопрос: «Насколько игра близка к симулятору?» Не буду испытывать твое терпение и сразу скажу, что при желании можно получить предельно приближенную к реальности картину. Почему «при желании»? Дело в том, что CRC обладает фиксированными уровнями сложности. На «стритрейсере» ты не получишь ни работающей модели повреждений, ни умных соперников, зато в твоем распоряжении окажутся все камеры и автоматическая коробка передач. На «профи» можно наблюдать, как машины живописно бьются, а оппоненты, не жалея себя, таранят и сталкивают игрока в кюветы. Но придется смириться с ручным переключением передач и отсутствием возможности сменить вид из салона на какой-либо другой. Если ты собрался поиграть с реальными повреждениями, автоматической коробкой и «задней камерой», у тебя ничего не выйдет. Но это еще не все. Если у тебя нет руля или хотя бы геймпада, можешь даже не задумываться о том, на каком уровне сложности играть. Камера в кабине пилота и клавиатура – две несовместимые друг с другом вещи. В CRC2005 уж точно.

НЬЮТОН БУДЕТ ДОВОЛЕН

Великолепная физика – вот что у CRC не отнять, на каком бы уровне сложности ты не играл. Начнем с автомобилей. Они реалистично трогаются с места, при резком старте буксуют, их слегка передергивает во время переключения передач, правдоподобно ведет в сторону, когда игрок теряет контроль над заносом, и уносит в кювет при неровном приземлении после небольшого полета. Впечатляют и столкновения: въезжая в оппонента, будь уверен, что силы инерции не просто протащат его машину в сторону, но и впечатают тачку в ближайшую ограду. Не стоит расслабляться и самому: неудачный контакт может развернуть и твое авто. А такой по-

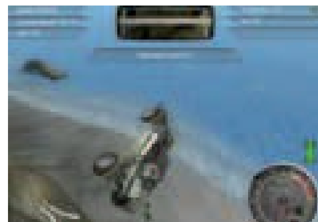
Великолепная физика – вот чего у игры не отнять, на каком бы уровне сложности ты не играл



О КОМПАНИИ

■ Ребята из Invictus Games – одни из самых талантливых разработчиков гоночных игр. На их счету уже есть *Insane* (2000 год), которая заслужила высокие оценки, серия *Street Legal* и *Monster Garage*. На данный момент в штате Invictus около 20 сотрудников, которые работают над несколькими проектами параллельно.







ворот событий часто оказывается фатальным: задний ход автомобиль дает только после небольшой паузы, связанной с переключением передачи. Выруливание на дорогу, установка первой «скорости» и старт отнимают еще несколько драгоценных секунд. Что получится в сумме лучше даже не уточнять. Если дело происходит не на асфальте, а на грунте или гравии, операция будет еще более продолжительной. В этом заключается еще одна приятная игровая особенность – ты никогда не спутаешь асфальт с песком: автомобили ведут себя на каждом из типов поверхностей по-разному.

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Заезды проходят в семи разных классах: autocross, rally-cross, off-road, rally-sprint, rally, road racing и circuit racing. Игрок начинает свое восхождение к звездам в качестве любителя и вырастает в конце игры в ни много ни мало Cross Racing Champion. Вся карьера состоит из ряда небольших чемпионатов. Выигрыш в одном из них, помимо очков, необходимых для участия в последующих гонках, и морального удовлетворения, дает право участвовать в новом чемпионате. За каждый удачно завершенный заезд игрок получает бонусы в виде комплектующих. Апгрейды в игре проводятся ступенчато, они касаются всех основных частей железного коня: корпуса, подвески, двигателя, трансмиссии и тормозов. Плюс всегда можно выбрать на свой вкус передний или задний привод на неполноприводных авто. Как и полагается, тюнинг заметно влияет на ряд характеристик машины, вроде массы, мощности, максимального крутящего момента, топ-скорости и т.д. Модернизации к тому же сказываются на внешнем виде стального монстра.

ДЕЛО ТЕХНИКИ

Игровая графика, по большому счету, тоже не подкачала. Детализованные модели авто, симпатичное окружение, объекты на трассе, асфальт, песок, вода, пыль, брызги – и придраться-то не к чему. На месте и все визуальные эффекты. Пожурить разработчиков можно, разве что, за невыразительную растительность средних широт. Но на южных трассах флора великолепна.

Стоит отметить места, где проходят заезды. В CRC тебе доведется прокатиться с ветерком по пасмурной Венгрии, осенней Британии, заснеженной Финляндии, американскому побережью и коварному французскому серпантину. Из каждой «зоны» разработчики выжали максимум: пути нередко пролегают по одним и тем же участкам.

Звуковая дорожка разочаровала. Четыре невнятные heavy metal-композиции, бьюсь об заклад, будут быстро заменены треками из родного плейлиста. А вот внутриигровой звук довольно приличный. Хотя лично я не стал мириться с, мягко говоря, не самым приятным рычанием моторов и выкрутил громкость на минимум.

Что в итоге? Перед нами интересная, качественная гонка (пусть и не лишенная недоработок), которую я рекомендовал бы всем любителям жанра.

ФАКТЫ

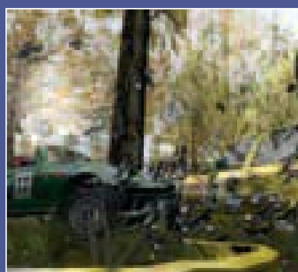
6 стран, в которых проходят гонки CRC

65 напряженных заездов в режиме карьеры

8 доступных автомобилей

280 км/ч – топовая скорость бонусной машины

100 процентная симуляция машины





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.8



■ Засненженная Финляндия.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ На высоком уровне сложности CRC – чистый симулятор.
– Игра может отпугнуть любителей гонок попроще.

ДИЗАЙН 9.0

+ Отличная архитектура трасс. Законы механики в действии. Классные повторы.
– Отсутствие лицензии – определенно недостаток.

ГРАФИКА 8.0

+ Проработанные модели машин, эффекты. Игра выдает симпатичную картинку.
– Невыразительная растительность. В некоторых местах – слабые текстуры.

УДОБСТВО 7.0

+ На уровне сложности «любитель» можно обойтись и клавиатурой.
– Руль с педалями или хотя бы геймпад просто необходим для «профи».

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0

+ Неплохой заглавный трек. Можно легко импортировать свои mp3.
– Занудный саундтрек. Слабые игровые звуки на дороге.

ИТОГО

Красивая, реалистичная гонка с правдоподобной физикой и повреждениями.

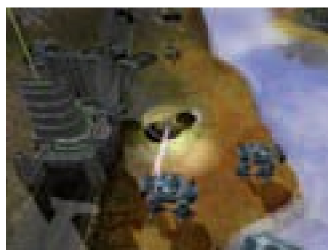
7.5

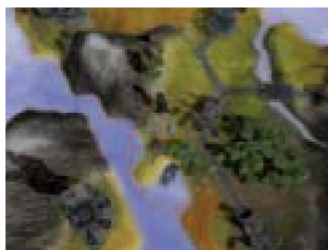
Текст: Павел "Tarnum" Демин

MASSIVE ASSAULT: СЕТЕВЫЕ ВОЙНЫ



Жанр игры:	Turn-Based Strategy
Издатель:	Акелла
Разработчик:	Wargaming.net
Количество дисков:	Один CD
Онлайн:	www.massiveassault.ru





Открывает «Витрину» этого номера игра-наркотик. Запустив ***«Massive Assault: Сетевые Войны»*** однажды, ты рискуешь «подсесть» на нее на многие месяцы. Как и в ***Massive Assault Network***, в «Сетевых войнах» упор делается на мультиплеер. Со времен ***«Расцвета Лиги»*** многопользовательская составляющая была существенно доработана: улучшен механизм подбора противников для игры, усовершенствован чат, иначе реализовано раскрытие союзников (теперь геймер, играющий за Лигу, не получает преимущества). Ключевой же фишкой стал новый режим, при котором дуэлянты, одновременно находящиеся в игре, видят ходы друг друга. У обмена «сэйвами», который растягивал иные противостояния на многие недели, а то и месяцы, появилась достойная альтернатива. Введены и строгие временные ограничения на ход (опционально): игрок должен уложиться в 15 минут. Кто не успел, тот, как известно, опоздал – в дело вновь вступает оппонент. Однопользовательская часть урезана до тренингов и «Мировой войны» с искусственным интеллектом. В «Сетевых войнах» весьма симпатичная графика, не обделенная спецэффектами и шейдерной водой. Не вызывает нареканий и анимация юнитов. Движок «Расцвета Лиги» все еще способен выводить на экран отличную по современным меркам картинку!
С игровыми текстами тоже все в порядке. Над русским языком никто не издевается.

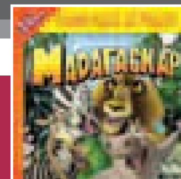
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Качественные тексты. Приятное музыкальное сопровождение.

– Актеры, озвучивавшие комментарии, прямо скажем, переигрывают.



МАДАГАСКАР



Жанр игры:	Third-Person Action
Издатель:	1С
Разработчик:	Beenox Studios
Количество дисков:	Один CD
Онлайн:	games.1c.ru/madagascar/





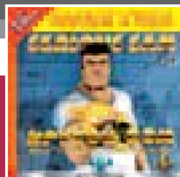
«Мадагаскар» стал, пожалуй, самым популярным мультфильмом минувшего лета. История о четырех животных, сбежавших из зоопарка, сдобренная отличным юмором, никого не оставила равнодушным. К сроку, как это сегодня и полагается, подоспела игра по мотивам. Творение **Beenox Studios**, в отличие от большинства подобных коммерческих проектов, не отпугивает. Весьма симпатичные мультяшные модели, хоть и не лишены угловатостей, выглядят неплохо. Поругать графику нужно только за сильное затуманивание горизонта и бедность некоторых текстур, но такие мелочи не мешают отличному, не напрягающему геймплею. К тому же управление неплохо адаптировано под PC: ***«Мадагаскар»*** охотно дружит как с клавиатурой, так и «мышкой». С игрой безумно приятно общаться. В том числе и слушать диалоги животных. Жизнерадостный голос льва Алекса, рассудительные речи бегемота Глории, эмоциональные выкрики зебры Марти и занудный говор жирафа Мелмана вместе с выходками хитроумных пингвинов не дадут тебе заскучать. Чего только стоит их коронное: «Но! Но-о!». «Мадагаскар» проходится на одном дыхании: зоопарк, улицы города, корабль и вот уже остров – все в полном соответствии с мультфильмом. Помимо этого игроку дают возможность побывать в местах, которых не было в анимационной ленте. Не пропусти!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Безупречная озвучка. Безукоризненная работа с текстом. Выдержан стиль мультфильма – очень весело!

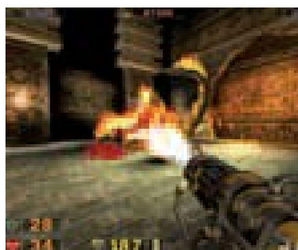
– Минусов нет. Рекомендуем всем в качестве лекарства от плохого настроения.

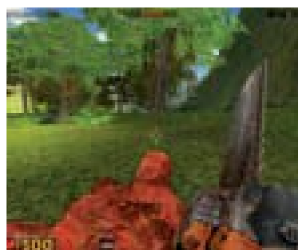




КРУТОЙ СЭМ: ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

Жанр игры:	First-Person Shooter
Издатель/Локализатор:	1С/Логрус
Разработчик:	Croteam
Количество дисков:	Два CD
Онлайн:	games.1c.ru/sam_gold/





Он не жалеет свинца и отправляет монстров на тот свет партиями. Убийства у него поставлены на конвейер. Война – его родная стихия. Дать пинка каждому отродью Ментала – его святой долг. Он немногословен, но хорошо знает свое дело. Его не заботит собственная внешность и небогатый лексикон. К чему слова, когда есть четырехствольный пулемет? Он – альфа и омега всех мясных шутеров. Он – последняя надежда человечества и гроза всей галактики. Он уже пролил ***«Первую Кровь»*** и организовал ***«Второе Пришествие»***. Он ушел, но обещал вернуться и принести с собой ураганный экшен, море кровищи и центнеры мяса. Но пока заветная коробка с ***Serious Sam 2*** не добралась до магазинов, пора вспомнить о былых временах. Ты готов еще раз исходить вдоль и поперек древний Египет, уничтожая все на своем пути? Разобраться с Ух Зан Третьим? Навести порядок в Южной Америке? И заставить Ментала засомневаться в правильности содеянного? Мы – да. Если в твоей игровой коллекции еще нет локализации ***«Крутого Сэма»*** в исполнении **«1С»**, то не пропускай это «Золотое Издание». В нагрузку к двум играм получишь новый эпизод «Темный Остров», состоящий из пяти уровней, и возможность еще раз услышать, как должен звучать настоящий мужской рык по-русски.

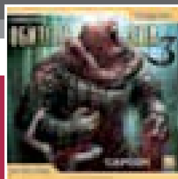
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Сэм говорит по-русски. Интерфейс адаптирован идеально. Отличные шрифты и очень удачное размещение текста.**

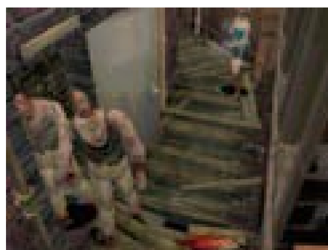
– **Изъянов не обнаружено.**

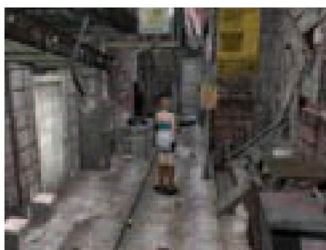


ОБИТЕЛЬ ЗЛА 3: НЕМЕЗИС



Жанр игры:	Action/Adventure
Издатель:	Акелла
Разработчик:	Capcom Entertainment
Количество дисков:	Один CD
Онлайн:	www.akella.com/ru/games/re3/





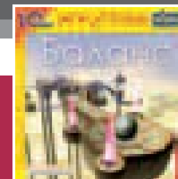
Трудно представить, но когда-то любителей ужастиков на PC держали на голодном пайке. Ситуация на рубеже веков не внушала оптимизма: тогда лишь госпожа ***Blair Witch*** спасала ситуацию. Но три эпизода, выпущенные в 2000 году, игроки быстро проглотили, переварили, а ожидаемой добавки так и не получили. Благо на помощь изголодавшимся по survival horror регулярно приходил ***Resident Evil***. Правда, часто в весьма изувеченном виде. Но даже порты с приставок не отпугивали игроков. За отсутствием альтернативы «Обитель Зла» все охотно «кушали» и в ус не дули. Самые опытные из наших читателей скажут, что была еще ***Nocturne***, но она оказалась не таким ярким явлением и надолго зацепить не смогла. Так что, как ни крути, компьютерная страшилка от **Capcom** стала одной из самых заметных вех в истории жанра после леденящей кровь ***Alone in the Dark*** (в трех частях), про которую сейчас уже совсем позабыли. ***Resident Evil 3: Nemesis***, вышедшая пять лет назад, сейчас – уже антиквариат. Не пугайся не самого удобного управления, графики без модных спецэффектов и оконного режима игры. Как только справишься с неудобствами, вслушайся в неплохой русский дубляж. И гордись тем, что можешь играть в классику на родном языке: в 2000 году такая роскошь российским геймерам была недоступна.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Качественная озвучка. Герои говорят разными голосами. Порой здесь действительно страшно!**
- **Убогие шрифты. Но не забывай: игра-то пятилетней давности.**

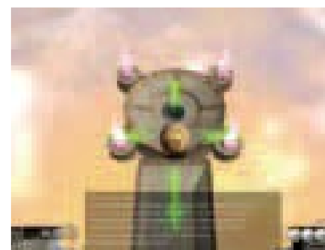


БАЛАНС



Жанр игры:	Logic
Издатель/Локализатор:	1C/Nival Interactive
Разработчик:	Cyparade
Количество дисков:	Один CD
Онлайн:	games.1c.ru/ballance/



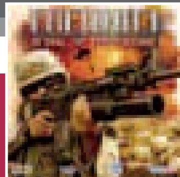


Игровые дизайнеры изо всех сил пытаются придать сегодняшним проектам глубокий смысл. Разработчики сочиняют многостраничные биографии главных героев, прорабатывают до мелочей сеттинг и корпят над воплощением всего задуманного. Игрок всегда знает, за что борется на виртуальном пространстве. Мы спасаем мир, развязываем межклановые войны, рубим монстров и боремся с преступностью каждый день без перерыва на обед. Не надоело? Если серьезные проекты уже сидят у тебя в печенке, то самое время познакомиться с любопытной логической игрой ***«Баланс»***. В этом замечательном проекте от **Cyparade** не придется ни с кем и ни с чем бороться, кроме гравитации. Если кому-то вдруг показалось, что перекатывать шарик по поверхности – занятие очень простое, не достойное его персоны, спешу разубедить: игровой процесс «Баланса» затягивает с головой. Умело использовать законы физики ничуть не проще, чем заниматься тактическим планированием в какой-нибудь масштабной стратегии. Необычная архитектура уровней, их весьма привлекательный внешний вид и обилие головоломок не дадут заскучать. Разнообразит и усложнит геймплей смена материала шарика в специально отведенных местах. Чтобы пройти все этапы от игрока потребуется максимум ловкости и изобретательности.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

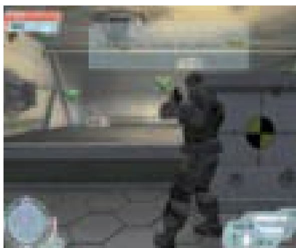
+ **Штучная работа. Сегодня качественно собранную логическую игру найти трудно.**
- **Замечаний к локализаторам нет.**

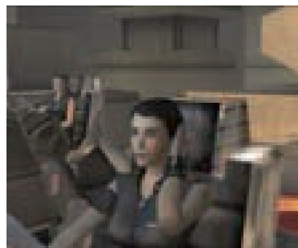




СПЕЦНАЗ: ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ

Жанр игры:	Third-Person Shooter
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	Asobo Studio
Количество дисков:	Один CD
Онлайн:	www.nemesis-strike.com





Что нужно для геймерского счастья? Одни разработчики отвечают на этот вопрос самостоятельно, пытаясь найти свой путь к сердцу игрока, а другие идут по проторенной дорожке, копируя чужие задумки. Особо популярные идеи штампуются неоднократно. Одна из них – тема борьбы с терроризмом. Как всегда: будущее, какой-то негодяй хочет напакостить, а какой-то герой хочет остановить его и спасти город/страну/планету. Неправда ли, знакомая ситуация? Но есть у ***«Спецназа»*** и своя фишка: героев аж двое. Один – безжалостный хищник, идущий навстречу неприятностям с автоматом наперевес. Другой – шпион а-ля Сэм Фишер в костюме-невидимке и со всеми полагающимися настоящему поклоннику стелса устройствами, типа тепловизора и прибора ночного видения. Впрочем, от этого суть дела не меняется. «Спецназ», в отличие от ***Splinter Cell***, звезд с неба не хватает: не жди от игры каких-то откровений. Посредственная графика, банальный игровой процесс... Хоть локализация не подкачала. С чувством, с толком записанная речь персонажей и неплохие тексты не позволяют закинуть ни одного камня в огород **«Руссобит-М»**. Если бы еще разработчики из скромной компании **Asobo Studio** также ответственно подходили к своей работе...

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Неплохая озвучка, хорошие тексты. Локализаторы сделали все для сохранения стиля оригинала.**
– **Если говорить о локализации, то минусов нет. А вот сама игра... Горбатого могила исправит!**



Текст: Владислав Карнаухов

«Волкодав» тут, «Волкодав» там

ВОЗВРАЩЕНИЕ СЕРЫХ ПСОВ

Нравится нам это или нет, но мы все живем в мире рекламы и торговых марок, а законы рынка диктуют свои условия. Поэтому любой мало-мальски популярный брэнд сопровождается многочисленной свитой «сопутствующих товаров». Майки, кружки, бейсболки, коврики для мыши – вот далеко не полный список тех предметов, которые продают издатели, пытаясь вытянуть из нас еще немного денежек. Наше с тобой любимое хобби – компьютерные игры – тоже не исключение.

На Западе проекты по мотивам фильмов уже давно растут и множатся как грибы после дождя. Как правило, пройти эти игры можно очень быстро, их релиз жестко привязан к выходу киноленты, а мир, персонажи и сюжет строго соответствуют фильму-источнику. Назначение таких продуктов – не потрясти основы мироздания, но удовлетворить жажду фанатов. Это, однако, вовсе не означает, что все игры по лицензии бывают обязательно низкого качества. «Игроизация» кино добралась и до наших палестин. Не успели мы освоить ***«Ночной дозор»*** и ***«Бой с тенью»***, а на прилавках уже красуется ***«Антикиллер»***. И это еще не все. Компания **«Централ Партнершип»**, производитель фильма по мотивам псевдославянского эпоса **Марии Семеновой** о Волкодаве, продала сразу три (!) лицензии на выпуск игр по мотивам киноленты **«Волкодав из рода Серых Псов»**.

Редакция краснознаменного журнала **«PC ИГРЫ»** с интересом следит за развитием событий во вселенной «Волкодава». Мы предлагаем твоему вниманию обзорную экскурсию по цехам и стройплощадкам, где работники мыши и клавиатуры без устали создают наше светлое игровое завтра. Пристегни ремни, мы отправляемся.





ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ КИНОЛОГИЯ

Но сначала немного истории. Первая книга о Волкодаве увидела свет в 1995 году, сразу же завоевав любовь читателей. В 1997 году появилось продолжение: **«Волкодав: право на поединок»**. Далее последовательно издавались **«Волкодав: Истовик-камень»**, **«Волкодав: Знамение пути»** и **«Волкодав: Самоцветные горы»**. Помимо романов, повествующих о приключениях главного персонажа, выходила книга **«Спутники Волкодава»**, рассказывающая историю его друзей, Тилорна и Ниилит.

«Волкодав» – сага об отважном воине из народа веннов, последнем из своего племени. Пережив страшное рабство, он движим только одной целью: отомстить за истребленный род. Овладев приемами рукопашного боя *кан-киро* (прообразом которого явилось айкидо, изучаемое самой Марией Семеновой) и став грозным воином, Волкодав осуществил задуманное. Но понял, что месть – не единственное его предназначение. И в поисках своей судьбы продолжил странствия...

В 2004 году компания «Централ Партнершип» объявила об экранизации первой книги (всего же компания приобрела права на экранизацию четырех книг). У руля проекта стоит **Николай Лебедев**, снявший фильмы **«Звезда»** и **«Поклонник»**; главные роли исполняют **Александр Бухаров** (Волкодав), **Оксана Акиньшина** (кнесинка

Елень), **Игорь Петренко** (Лучезар). Также запущен двенадцатисерийный сериал **«Молодой Волкодав»**, рассказывающий о жизни Волкодава до событий, которые описываются в книге. Выход фильма намечен на начало следующего года, о дате готовности сериала пока не сообщается.

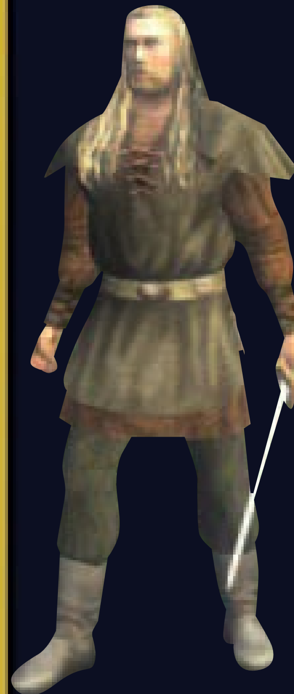
БЛИЖЕ К ТЕЛУ

Что ж, теперь перейдем к делам игровым. Проектами по мотивам фильма занимаются три компании: **Primal Software**, **Gaijin Entertainment** и **Meridian93**. Мы смогли внимательно изучить готовящиеся игры и получить интереснейшую информацию из первых рук.



МАЛЕНЬКОЕ БОЛЬШОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ





«*Волкодав: Месть серого пса*» от Primal Software и «Акеллы» оказался аркадной ролевухой, чрезвычайно милой снаружи и весьма навороченной внутри. Тем не менее, Дмитрий Жуков, продюсер проекта, подчеркивает, что их «Волкодав» – простая, быстрая в прохождении и очень дружелюбная игра, а не глобальная RPG.



Я же говорил – останется только один.

ПОД НЕБОМ ГОЛУБЫМ

Гордость Primal Software – игровой мир. Посмотри сам, дорогой читатель: никаких тебе острых, как бритва, углов, торчащих в разные стороны полигонов и деревьев из двух плоскостей. Карта просчитывается и рисуется до самого горизонта – честно, безо всякого тумана и прочих хитростей. Будут в игре и смена дня и ночи, и погодные эффекты, а по небу уже сейчас плавают пушистые облака. К тому же авторы прекрасно понимают, что не у всех есть видеокарты уровня GeForce 7800 GTX, поэтому системные требования «Волкодава» не заставят тебя экономить на мороженом. Конечно, за колышущуюся на ветру травку и четкие текстуры придется платить, но все красоты, если что, можно будет запросто отключить.

Размер территории впечатляет. Дмитрий с сожалением рассказывает о том, что игру пришлось существенно сокращать. Я честно пытаюсь представить, какими были исходные карты, но у меня ничего не получается. Дмитрий хитро улыбается и рассказывает страшную историю о тестере, который не смог выбраться из леса. Заблудился. Кстати, именно после этого трагического случая и была сделана мини-карта – изначально она не планировалась. Однако брести, куда глаза глядят, не дадут: «Волкодав» – не ***Morrowind***, масштаб не тот. Поэтому на ключевых входах-выходах расставлены мощные враги, не дающие покинуть местность раньше времени. Зачистив территорию и набрав нужное количество уровней, ты легко (это метафора, дорогой читатель, потрудиться все же придется) их одолеешь и пройдешь дальше.



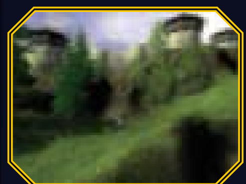
Деревня итигулов. Видишь, как сверкает снег на вершинах?

МЕХАНИКА

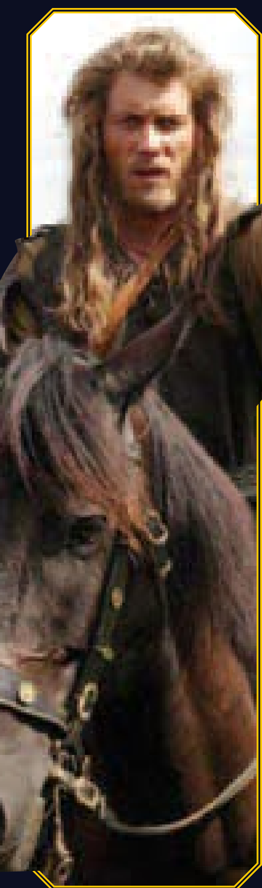
Несмотря на простоту игры, ролевая система «Волкодава» отнюдь не примитивна, назвать ее элементарной никак нельзя. Есть четыре основных характеристики: сила, скорость, выносливость и здоровье. С силой и здоровьем все понятно; параметр «скорость» влияет на владение оружием, а «выносливость» – на запас стамины, от которой напрямую зависят сила и скорость удара. От пропущенных атак стамина убывает: персонаж в буквальном смысле валится с ног. Думаю, понятно, что подняться уже не дадут...

В игре присутствует любопытная система набора опыта. Есть три основных вида вооружения: луки и копья, «обычное» оружие (мечи, дубины и так далее) и мощные кулаки нашего героя. В зависимости от частоты использования того или иного оружия увеличивается мастерство владения этой категорией. Но за выполнение квестов и убийство врагов выдается и «традиционный»



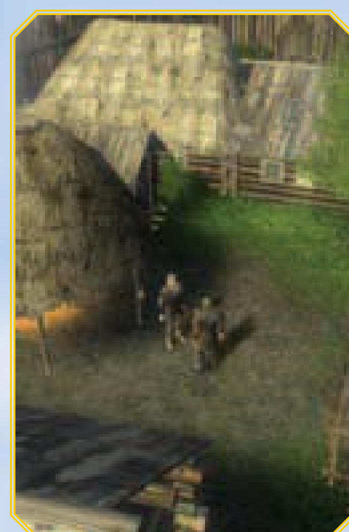








В движении прибой еще красивее.



опыт. Он идет на совершенствование базовых характеристик и прокачку умений, перков. Их обещают много, причем организованы они в виде дерева – от выбора одного зависит доступность других. Можно, однако, положиться на милость дизайнеров: в игре есть функция автоматического распределения опыта.

Повышение уровня сразу же отражается на внешнем виде героя и его манере вести бой. Скорость выше, удары мощнее. Если в начале игры бравый венн повадками напоминает ленивца, то через какой-то десяток уровней перед нами действительно опасный зверь, сильный и ловкий. Наблюдать за развитием альтер-эго – что может быть приятнее? Вдвойне приятнее победить сильного врага и забрать его вещи: игра фиксирует любые изменения в одежде и вооружении персонажей.

При наведении курсора на супостата нам услужливо подскажут уровень вражины. Говорят, что при разнице более чем на три-четыре уровня лучше в драку не лезть, а уж если недругов больше трех, это может оказаться проблемой и при нашем превосходстве в классе. Враги все видят и слышат: ввязавшись в бой на глазах у группы стражников, не стоит ожидать, что коллеги избиваемого будут тихо стоять и смотреть на это безобразие. В таких ситуациях авторы советуют задействовать смекалку: выманивать или отвлекать врага, стрелять по нему из-за угла или использовать прочие хитрые приемчики.

ДЕТАЛИ

Внешний облик персонажей, архитектура зданий и сюжет взяты из фильма: контракт обязывает. В отношении сюжета, однако, не все так просто. Собственно, фабула фильма на данный момент неизвестна, поэтому сценарий игры также не подлежит разглашению. Наверняка можно сказать только то, что главный недруг – Морана-смерть, что предусмотрено три концовки (хорошая, нейтральная, злая; тут, кажется, без сюрпризов), что сюжет затронет события как первой, так и второй книг (своими глазами видел деревню итигулов). Из NPC точно будут Тилорн, Ниилит и кнесинка, а особо коварные недруги – например, Людоед или Жадоба, – окажутся эдакими мини-боссами. Авторы заготовили набор стелс-миссий и миссий по сопровождению ключевых персонажей; на прохождение «Кровного братства» придется потратить около тридцати часов.

Отличительной особенностью игры является система генерации лиц и фигур героев. В Primal Software разработали алгоритм, который каждый раз выдает новое сочетание роста, веса и внешнего вида NPC. Так что люди, которых встретят на своем пути Волкодав и его друзья, не будут одинаковыми болванчиками, вылепленными по одной мерке. Полагаю, это придаст игре еще бОльшую глубину.

А вот еще одна «фишка» – начальные уровни игрока. «Волкодав» предлагает несколько уровней сложности, и в зависимости от выбранного варианта ты получаешь уже готового героя с определенным набором умений и характеристик. Чем сложнее игра, тем слабее наш альтер-эго, но тем больше мы влияем на развитие персонажа.

ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ

Что же, игра получается весьма привлекательной, а графика уже на данный момент выглядит очень и очень достойно. А ведь нам показывали раннюю версию, еще без спецэффектов и с кое-какими недоработками. До выхода фильма остается несколько месяцев, и у Primal Software есть время, чтобы довести игру до ума. Надеемся, у них это получится.





КЛИХНИ ИХ ВСЕХ



Студия Gaijin Entertainment под руководством «1С» делает своего «Волкодава» (точное название еще не известно) в достаточно редком в наших краях жанре – аркадном слэшере. Честно признаюсь, я не заметил слэшер в книге Марии Семеновой, но задумка все равно интересная. Сам по себе Волкодав – герой хоть куда, не хуже какого-нибудь Геральта или Арагорна.

СО СВИСТОМ И ГИКАНЬЕМ

Я ведь не зря упомянул одного из героев саги Профессора. Ориентиром для Gaijin Entertainment служит весьма неплохая игра ***The Lord Of The Rings: The Return Of The King*** (далее LOTR). Она тоже сопровождала выход одноименного фильма и снискала известную популярность у игроков и прессы.

Между готовящимся проектом и LOTR действительно много общего. Так же, как и в LOTR, в «Волкодаве» мы увидим ролики из фильма, плавно переходящие в сцены на движке, а они уже постепенно перетекают в игровой экшен. Не знаю, как тебе, а мне идея очень нравится.

Каждый удар, которым мы повергаем врага, оценивается неким невидимым «комментатором». Чем эффектнее прием, тем выше оценка, тем больше опыта получим. Распределяется опыт, однако, автоматически – у нас просто увеличиваются запасы жизни и маны, идущей на комбо, а также количество этих комбо. Признаться, я не в восторге от этого, больно уж хочется самому решать, на что тратить полученные очки.



Волкодав и кнесинка на плоту.



Засада бандитов Жадобы. Враг не пройдет!

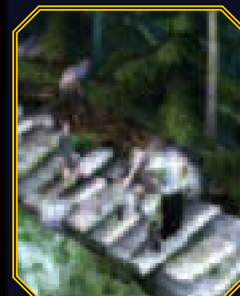
Сам же рецепт успеха в игре прост – убей их всех. Без лишних деталей, занудных ролевых элементов и долгих раздумий над ходами сюжета. Зачем? Меч в руки и вперед! Может, не слишком правдоподобно, но зато страсть как весело. Процесс изведения вражин прост, как и все гениальное. Супостаты либо лезут изо всех щелей, либо стоят на месте, предоставляя нам возможность всласть поэкспериментировать с опцией «красться». Не мне тебя учить, что делать, когда ты подошел на расстояние удара. Без боссов, конечно же, дело не обойдется. Ими станут не только ключевые персонажи (Людоед и Жадоба), но и просто особо мощные и быстрые враги.

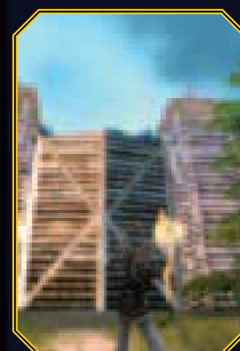
МАЛЕНЬКИЕ ОСОБЕННОСТИ

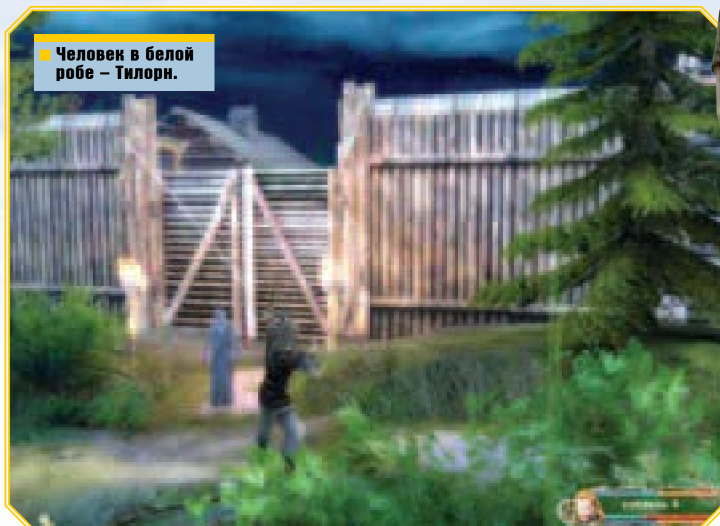
Что ж, с убийством врагов в ближнем бою особых проблем нет. Трудности возникают, когда пехота получает подкрепление в виде пары-тройки лучников. Стрелы, кстати, не исчезают, так что через минуту-другую венн напоминает скорее ежика, нежели волкодава. Однако и мы не лыком шиты, из лука стрелять тоже умеем. Целиться просто – в игре есть очень полезная функция самонаведения. Выбранная жертва слегка подсвечивается, но насколько это удобно в суматохе боя покажет только финальная версия.

Еще бОльшие проблемы начинаются в том случае, если нам нужно оборонять какого-нибудь NPC. Как я уже говорил, смотрели мы отнюдь не предрелизный вариант, и с интеллектом (пусть и искусственным) у персонажей было туговато. Самыми продвинутыми оказались Тилорн и Ниилит, которые просто тихонько шли за Волкодавом. Да, был еще Нелетучий Мыш и некий, гм, Белый Козлик. Заметив мое недоумение, продюсер игры **Алексей Пациорковский** лишь загадочно ух-









Человек в белой робе – Тилорн.









Архитектура простая, но стильная.

мыльнулся. Интересно... Разумеется, к релизу ситуация изменится, и NPC будут оказывать нам посильную помощь. А супостаты, разумеется, попытаются этих самых NPC как можно быстрее завалить. Надо ли говорить, что в случае проигрыша нам придется проходить этап заново? Да-да, весь этап. Сохранения по ходу игры нет. Насколько это удобно, вопрос спорный, но, если авторы сумеют найти баланс между длиной забега и его сложностью, думаю, никаких проблем не возникнет. Сами уровни весьма разнообразны: от извилистых горных троп до неспешно плывущего по реке деревянного плота, который с разных сторон атакуют разбойники в лодках. Вот уж где раздолье для снайпера.

Все смотрится очень красиво. Графика яркая, сочная. Освещение, опять-таки, еще не доделано, но один из показанных ночных этапов поразил своей красотой. Свет от факелов и игра теней выглядят замечательно... Производит хорошее впечатление и эффект «размазанности» перспективы, который добавляет картинке глубину.

СДЕЛАЙТЕ НАМ ХОРОШО

Что ж, давненько мы не баловались толковым русским экшеном по принципу "kill 'em all". Идея очень необычная и интересная, времени до выхода фильма достаточно (релиз намечен на середину февраля следующего года), так что можно не торопясь отшлифовать игру до зеркального блеска. Уверены, разработчики справятся. Засим мы расстаемся с «Волкодавом» от Gaijin Entertainment и переходим к тезке от команды **Meridian93**.



ДЬЯБЛОДАВ

Последний проект нашей сегодняшней подборки создается украинскими разработчиками из компании Meridian93 (в издателях числится все та же «1С»). Их *«Волкодав»* – это аркадная ролевая игра с top-down видом. *Diablo*? Не совсем.

ПО ГИППОКРАТУ

Хотя, чего уж скрывать, весьма похоже. Но это, если разобраться, вовсе не так плохо, потому что механизм таких игр давно отточен до бритвенной остроты, и перед дизайнерами и программистами стоит, по сути, одна задача – не навредить.

Моей первой реакцией было: «Так это ж...». Улыбнувшись, **Алексей Пациорковский** тронул колесо мыши, и в воздухе повис вопрос: игра трехмерная? Полностью, от и до. Так что если тебе надоест любоваться на маленького Волкодава, отбивающегося от маленьких разбойников – пожалуйста, камера послушно ныряет вниз, и все можно разглядеть в деталях... С которыми, надо сказать, пока ничего не ясно. Нам демонстрировали ранний билд, поэтому составить окончательное мнение о внешнем виде игры пока нельзя. Кое-что, однако, ясно уже сейчас.

А ИМЕННО

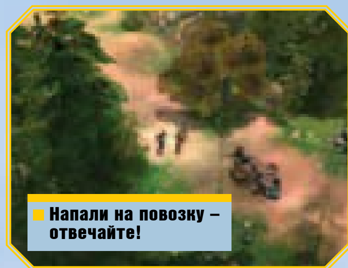
Сам игровой процесс по прошествии стольких лет, кажется, знаком на рефлекторном уровне: указали мышкой на врага, кликнули много-много раз, указали на следующего, на следующего, на сле... Но много-много раз кликать здесь не надо. Как и в большинстве последних RPG, достаточно одного нажатия, после чего Волкодав берет недруга «в оборот» и живым уже не отпускает. Твоя мышь будет вечно благодарна украинским игроделам, вот увидишь. Закликав врагов насмерть, мы получаем опыт, а с бренных останков собираем вещички. Чаще всего они простые, а порой даже бесполезные. Но появятся в игре и предметы, повышающие характеристики и параметры венна. Их-то пропускать точно не стоит, как и различное оружие. Найденное оружие, кстати, попадает в один из трех наборов. Поместив в один из таких наборов лук, во второй меч со щитом, а в третий, скажем, копье, можно быстро переключаться между ними. Очень удобно.

При повышении уровня мы получаем пять очков опыта и одно очко умений. Опыт распределяется по пяти характеристикам, влияю-



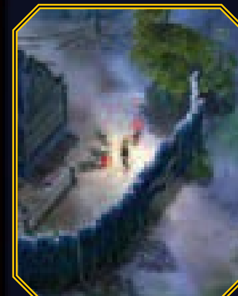
Небольшая разборка у моста.

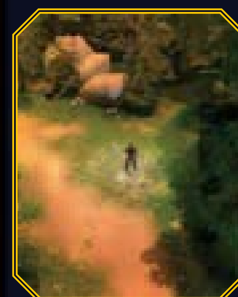
щим на здоровье, силу, ловкость, выносливость и мастерство фехтования. Умения же делятся на три вида: активные (они же атакующие), защитные и пассивные. К последним относится, например, умение, с помощью которого ты сможешь получать больше опыта, а значит и быстрее прокачивать своего героя.
Интерфейс также очень знаком: есть традиционный «пояс» для зелий, показатели запаса жизни и маны (лайфбар и манабар). Кнопки мыши переопределяются в настройках, по умолчанию на правой кнопке «висят» умения. Их тоже можно назначить на F-клавиши. Это поможет тебе в пылу сражения быстро активировать нужное умение.


Напали на повозку – отвечайте!


Старорусская лодочная станция.








И снова великолепная вода, а вот над линией берега надо работать.

Сказать что-либо определенное о графике, как я уже говорил, сейчас тяжело – до финального варианта еще далеко. Увиденное, однако, производит приятное впечатление, так что предположу, что к релизу мы получим очень симпатичную картинку.

ЖДЕМ-С

Вот, в принципе, и все. Очевидно, многое еще поменяется, благо времени у разработчиков предостаточно. Как бы то ни было, Diablo-style игра во вселенной «Волкодава» – достаточно интересное событие, пропустить которое ни в коем случае нельзя. Ждем!







НА ПАРИЖ!

Текст: Денис Гусев



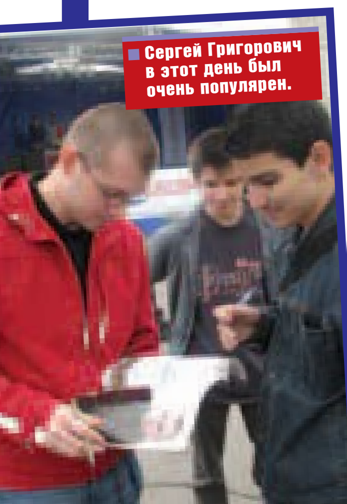
25 сентября 2005 года генерал-фельдмаршал, светлейший князь Смоленский Михаил Илларионович Кутузов спускался по ступеням московского музея-панорамы «Бородинская битва». Из динамиков, расположенных на установленной рядом небольшой концертной площадке, доносилась грустная мелодия из кинофильма «Реквием по мечте». Фельдмаршал что-то невнятно говорил себе под нос, а потом, ненадолго задумавшись и посмотрев на пятнадцатиметровый памятник самому себе, внезапно выкрикнул: «Я победил, я победил!». Стоящие рядом люди были потрясены «красноречием» великого полководца. Кто-то из детей испуганно отошел в сторону. Тинейджеры с удивленными лицами смотрели на то, как Кутузов, хромая, проходит к сцене по синей ковровой дорожке. Так начиналось торжественное открытие финальной части турнира по игре *«Казаки II: Наполеоновские войны»*, устроенного компанией GSC Game World и издательским домом «Гэйм Лэнд» в 193 годовщину Бородинской битвы...

С ПОЧИНОМ!

Вообще, столь крупный турнир по играм серии «Казаки» на территории России и СНГ проходит впервые. До этого **GSC** не проводила массовые состязания подобного масштаба: все довольствовались локальными поединками в компьютерных клубах и интернет-центрах. Да и публика на турниры по ***«Казакам II»*** собиралась специфическая – в основном, солидные мужчины 30-40 лет. Сейчас все иначе: GSC занимается не только разработкой, но и изданием игр, а «Казаки II» становятся все более популярными среди молодежи. Поэтому организация межнационального онлайнового турнира с финалом в каком-нибудь крупном городе рано или поздно должна была случиться. Наконец наступил подходящий момент, и киевская компания решила так: отборочные игры провести в интернете, а заключительные, самые важные и ответственные, – прямо в Москве. Эту идею поддержал наш издательский дом, компания **AOpen** (предоставившая в качестве одного из призов шикарную видеокарту *Aeolus 6800GT DVD256*) и компания **Formoza**. Информационную поддержку оказал сайт **www.territory.ru**. И вот по результатам отборочных матчей была сформирована финальная сетка. Шестнадцать лучших игроков сошлись в одном игровом зале на западе Москвы.

ИЗУЧЕНИЕ ДИСПОЗИЦИИ

На входе в музей стояли смотрительницы, милые бабушки лет шестидесяти, которые без бейджика внутрь не пускали. Они переживали за сохранность уникальной коллекции, выставленной в помещении, где проходил финал. Когда же мы, после долгих объяснений, миновали «непроходимый кордон», с улицы послышался голос ведущего: «Дамы и господа! Наполеон Бонапарт!». Надо было срочно бежать смотреть на пришествие императора. Но мы не расстроились: на игровую площадку все равно пока не пускали. **Олег Яворский**, PR-менеджер компании GSC, разговаривал там с телеви-



Сергей Григорович в этот день был очень популярен.



Компьютеры были установлены прямо в зале музея.


Посмотреть на Кутузова и Наполеона хотели многие.


Перед началом турнира зрителей развлекали небольшими представлениями.

зионщиками, и вход перекрыли. Одна из смотрительниц притащила внушительных размеров мольберт и гордо поставила его на проходе. Нам вежливо объяснили, что туда пройти пока нельзя: когда творцы заняты, отвлекать их не рекомендуется. Собравшиеся на улице участники потирали руки от холода и томились в ожидании начала решающих игр.

Затем финалистов пропустили в теплый зал музея и усадили за компьютеры. Судьи начали в последний раз объяснять правила. Тут мы вежливо удалились. Все-таки игроки потратили слишком много сил и времени, чтобы оказаться здесь. Мешать им в столь важный и напряженный момент не очень-то хотелось. Тут почему-то вспомнились слова выступавшего несколько минут назад Кутузова: «Не победить, так, дай Бог, обмануть!» За читерством во время отборочных и финальных матчей следили очень внимательно, и потому обвести соперника вокруг пальца было невозможно. Спасибо организаторам.

ИНТЕРВЬЮ НА ПЕРЕДОВОЙ

Вообще, турнир был официально разделен на два этапа: «Выиграй 1812 евро» и «Завоюй Париж!». Первый целиком и полностью прошел в интернете в период с 1 по 18 сентября, второй же состоялся немного позже. С 19 по 23 сентября его участники проводили игры в онлайне, а уже 25 числа шестнадцать человек, прошедших отбор, встретились в Москве, чтобы проложить себе дорогу в Париж.

И вот пока игроки выясняли, кто из них на самом деле достоин отправиться во французскую столицу, мы встретили в коридоре музея Олега Яворского и решили немного помучить его своими вопросами. На майке Олега – знак радиационной опасности и надпись "I survived the Zone. E3 2004". Ему можно доверять.

Спрашиваем, почему на турнире так много молодых людей? Олег, улыбаясь, отвечает: *«Я думаю потому, что всех взрослых не отпустили жены: на дачу надо съездить, детей из школы забрать... На самом деле причина смены аудитории в том, что «Казаки II» сегодня очень популярны именно среди молодежи. Да и наша инициатива по проведению чемпионата в онлайне все же больше заинтересовала людей 15-25 лет, нежели «старых волков»*. Интересно, а если в финале сойдутся русский и украинский игроки, то кто победит? Олег не поддается на провокацию и уверяет, что победит сильнейший.

ПОСЛЕ БОЯ

А сильнейшим стал семнадцатилетний **Алексей Збираник**. Он завоевал путевку на двоих в Париж и, самое важное, огромное уважение среди начинающих стратегов. Если бы настоящие Кутузов и Наполеон видели, какие тактические ухищрения применял Алексей, они бы пришли в изумление. Браво!

Так завершился финальный день соревнований, день тяжелый и напряженный. Но вместе с тем чрезвычайно веселый и интересный. Чего только не увидели зрители за семь с небольшим часов: и импровизированное сражение солдат русской и французской армий, и устроенные ведущим занимательные конкурсы, и даже пришествие вражеского полководца! Сколько нервов потеряли участники в драматичных сражениях! Праздник удался. Мы будем помнить о нем еще очень долго. По крайней мере, до следующей осени. А там уже повторим. Не так ли, GSC?






Наполеон Бонапарт: «Никаких интервью!»


Сергей Григорович – звезда экрана. И талантливый разработчик, кстати.

Текст: Иван Гусев

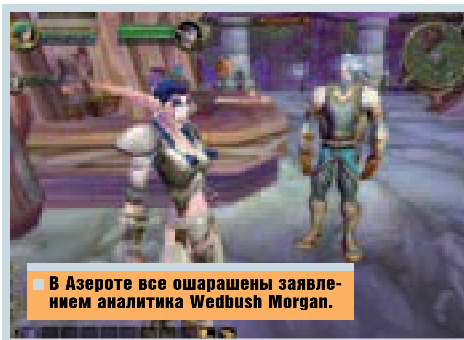

Этот парень вербует в Anarchy Online.

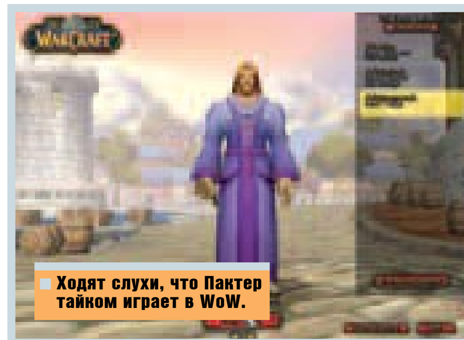
В конце 2004 года компания **Funcom** объявила: любой, кто устал от эльфов и фей, кто хочет попробовать на вкус футуристическую MMORPG ***Anarchy Online***, может сделать это бесплатно. Срок действия рекламного предложения несколько раз продлевался, а сейчас Funcom решила оставить AO бесплатной до начала 2007 года. Одно «но» – халявщикам недоступны три адд-она, так что платная подписка тоже сохранена. Интересуешься, как издатель сводит концы с концами? Тут все просто: очевидно, договор с компанией **Massive**, продвигающей на рынок внутриигровую рекламу, приносит неплохую прибыль.


Наши поздравления Guild Wars!

Онлайновый ролевой фэнтези-проект ***Guild Wars*** держится особняком от других MMORPG. Купи диск с игрой и больше никаких поборов – разве не здорово?! Неудивительно, что Guild Wars с первого дня появления на прилавках не покидает TOP10 рейтингов продаж, как в Америке, так и в Европе. Издатель игры – корейская компания **NCsoft** – объявила о том, что MMORPG уже разошлась тиражом в миллион экземпляров. И это не предел – готовится запуск игры в Японии и Тайване. Кстати, в России Guild Wars издает компания **«Бука»**.

WOW РАСТЕРЯЕТ ПОДПИСЧИКОВ?


В Азероте все ошарашены заявлением аналитика Wedbush Morgan.


Ходят слухи, что Пактер тайком играет в WoW.

В ноябре проекту ***World of Warcraft*** исполняется годик. «Малыш» окреп и вырос – по последним данным, количество платных подписчиков WoW перевалило за 4 миллиона. Часть из них живет в США и Канаде, часть – в Китае, а остальные раскиданы по другим странам мира. Популярность игры просто феноменальна, однако, по прогнозам аналитиков, не стоит ожидать дальнейшего роста населения в виртуальном мире этой игры.


Поклонницы WoW ринулись в фитнес-клубы.

Эксперт **Майкл Пактер** (Michael Pachter) из уважаемого агентства **Wedbush Morgan** предсказывает сокращение количества WoW-подписчиков с четырех миллионов до одного. Причем, по его мнению, столь значительное падение интереса случится в течение ближайших 6-12 месяцев.

– World of Warcraft можно сравнить с модным фитнес-клубом, – говорит Пактер. – *Ты ежемесячно платишь 30 баксов на протяжении трех-четырех месяцев и ходишь в клуб раз в неделю. Потом ты понимаешь, что «забава» не стоит потраченных денег, и покидаешь клуб навсегда. Именно это и случится с World of Warcraft.*

Пактер считает, что успех MMORPG от **Blizzard Entertainment** напрямую связан с рекламной шумихой и простотой игры. WoW заинтересовала даже домохозяек. Однако большинство казуалов скоро отсеется, и число подписчиков остановится где-то на миллионной отметке.

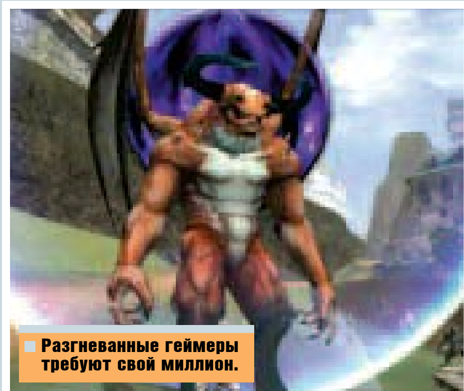
Что ж, даже если так и случится, издатель World of Warcraft вряд ли расстроится. **Vivendi Universal Games** уже заработала на этой MMORPG порядка 700 миллионов долларов.

НЕ ЛИШНИЙ МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ

Столкнувшись с серьезными финансовыми проблемами, компания **Majesco Entertainment** отменила турнир по экшену ***Advent Rising***. Наградой за победу в соревновании должен был стать миллион долларов. Руководство Majesco сослалось на технические проблемы, которые могли помешать честному проведению турнира. По такому же пути сейчас пошла компания **Planetwide Games**. Полгода назад она объявила чемпионат по онлайновой ролевой игре ***RYL: Path of the Emperor***, пообещав победителю пресловутый миллион. Многие заплатили за аккаунт в заурядной фэнтези-MMORPG, которую разгромили игровые критики, только из-за пресловутого приза. Теперь же, когда Planetwide Games решила оставить миллион при себе, объясняя отмену турнира жульничеством игроков, возмущению геймеров нет предела.

– Мы никого не обманули! – уверен **Марк Полити** (Mark Politi) из Planetwide Games. – *Вас надули бессовестные читеры, вынудившие нас отменить чемпионат!*

Кто-нибудь верит Полити? Мы – точно нет.


Разгневанные геймеры требуют свой миллион.


Игроки, купившие Advent Rising, остались с носом, но без денег.

НЕТ ПРЕДЕЛОВ У «ФАНТАЗИИ»


Герои FFXI ждут завоз новой модной одежды.


Square Enix: верной дорогой идете, товарищи!

На электронной «ярмарке» **Tokyo Game Show 2005** стало известно о разработке нового адд-она для популярной онлайновой ролевки ***Final Fantasy XI***. Дополнение носит название ***Treasures of Aht Urhgan*** и станет третьей по счету добавкой к игре после ***Rise of the Zilart*** и ***Chains of Promathia***. «Сокровища», как и положено, окутаны завесой тайны. Содержание адд-она можно предугадать (новые территории, монстры, шмотье), а вот когда выйдет Treasures of Aht Urhgan и для какой платформы – трудно предсказать. После долгих уговоров компания **Square Enix** согласилась сделать версию Final Fantasy XI для **Xbox 360**, и кто знает, быть может, новый адд-он – подарок покупателям консоли от **Microsoft**? Впрочем, это маловероятно. Скорее всего, Treasures of Aht Urhgan стартует одновременно на **PC** и **PS2**, а на Xbox 360 появится позже, вместе с самой FFXI и двумя предыдущими адд-онами в одной коробке. Final Fantasy XI – не единственный многопользовательский проект Square Enix. Руководство компании не шутило, когда объявило о намерении завоевать онлайн. Недавно в Японии начался бета-тест ***Fantasy Earth: The Ring of Dominion***. Новая MMORPG содержит счастливое для Square слово «Fantasy», однако этот проект не будет похож на предыдущий. Разработчик обещает вкусный коктейль из action/RPG и стратегии. Основной упор в Fantasy Earth делается на массовые битвы, в которых смогут принять участие до 100 человек. Выход игры намечен на эту зиму.

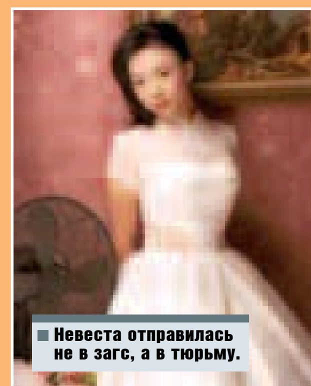

Fantasy Earth ориентирована на азиатскую публику.

БЕЖЕНЦЫ ИЗ BLIZZARD

При всем нашем уважении к **Blizzard Entertainment**, нельзя не отметить: сотрудники звездной компании постоянно жалуются на жизнь. То им недоплачивают, то их недооценивают, то недопонимают. Наиболее обиженные уходят в свободное плавание и начинают свое дело. Достаточно вспомнить рулевого серии ***Diablo*** **Билла Ропера** (Bill Roper), который в 2003 году создал **Flagship Studios**. А на днях калифорнийскую кузницу кадров покинули **Марк Керн** (Mark Kern) – глава команды, которая создала ***World of Warcraft***, – арт-директор виртуального Азерота **Уильям Петрас** (William Petras) и **Тейвон Юн** (Taewon Yun), курировавший запуск MMORPG в Корее. Трое амигос основали компанию **Red 5 Studios**, которая специализируется на онлайновых играх. В пресс-релизе, разосланном по СМИ, бывшие сотрудники Blizzard расхваливают себя, козыряют успехом WoW и обещают расширить границы жанра онлайновой игрой из разряда «не-такая-как-все». Однако ребята не торопятся анонсировать свой первый проект. Вместо этого они зазывают к себе в штат разработчиков всех мастей. Можешь кинуть резюме на info@red5studios.com.


Петрас заработал репутацию на WoW.


Ребята из Red 5 намерены «уделать» WoW.


Невеста отправилась не в загс, а в тюрьму.

Еще одна бессмысленная смерть, вызванная пагубным пристрастием к MMORPG, зафиксирована в Китае. По сообщению газеты **Beijing Morning Post**, молодая китаянка убила своего жениха из-за его чрезмерной любви к онлайновой игре, название которой не указано. Зато известен мотив преступления: вместо того чтобы устроиться на работу и копить деньги на свадьбу, парень зависал в интернет-кафе. Его подруга предпочла сесть в тюрьму за убийство, чем дальше «ходить в девках». Неудивительно, что в Поднебесной намерены ограничить время игры в MMORPG.


Старина Ким благодарен судьбе за RO.

Японская корпорация **Softbank Group** завладела контрольным пакетом акций корейской компании **Gravity**, известной нам по онлайновой фэнтези-игре ***Ragnarok Online***. Свой пакет акций продал основатель Gravity **Ким Джунг-Риул** (Kim Jung-Ryool). Сумма сделки – 40 биллионов йен (359 миллионов долларов). Столь высокая цена вполне обоснована: в 37 странах, где играют в Ragnarok Online, у этой MMORPG насчитывается 34 миллиона (!) подписчиков. ***Ragnarok 2*** уже в стадии бета-тестирования, и, судя по всему, игру ждет не менее светлое будущее.

В последнее время флэш-игры все чаще выступают в качестве рекламного транспаранта, который кто-то вывесил в интернете. Мол, заходи к нам на сайт, поиграй в чудесную (и абсолютно бесплатную) игру, а потом, пожалуйста, не будь сволочью – купи наш продукт. Самые разные компании заказывают себе флэш-поделки: начиная с крупных спортивных фирм и заканчивая мелкими магазинчиками, в которых продается все, что угодно. Флэш-игры рекламируют новые альбомы музыкантов, орешки, безалкогольные напитки, телешоу и прочую ерунду.
Считается, что компьютерная игра, сделанная под заказ для рекламных целей, не может быть хорошей. В мире флэша все наоборот. Именно те разработчики, чья работа оплачивается, тратят больше времени и сил на доведение своего проекта до ума. Так что «проплаченная» не всегда означает «плохая». В сегодняшней подборке как раз такие игры.

текст: **Иван Гусев**

ГРУППА СОПРОВОЖДЕНИЯ

Флэш-игра, сделанная «в довесок» к чему-то, не обязательно плоха

GALVANIZE

www.thechemicalbrothers.com/game/cbg.htm

Флэш-игра ***Galvanize*** выпущена в поддержку последнего альбома группы **The Chemical Brothers**. Сразу видно, что над игрой работали профессионалы: выглядит она достаточно стильно и дорого. Герой-астронавт в обтягивающем костюмчике спасает человечество от ди-джея Лизарда. Очевидно, ящероподобный злодей постоянно ставит немодные пластинки.
При всем внешнем лоске, геймплей Galvanize зауряден: астронавт тупо собирает фишки с буквой G. Немного интереснее выглядит битва с самим Лизардом. Во время нее астронавт задорно танцует хип-хоп, разбивая летящие в него диски. Увы, ничто, даже красивые спецэффекты, не спасает от быстро наступающей скуки.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 731 kb
Оценка: 3



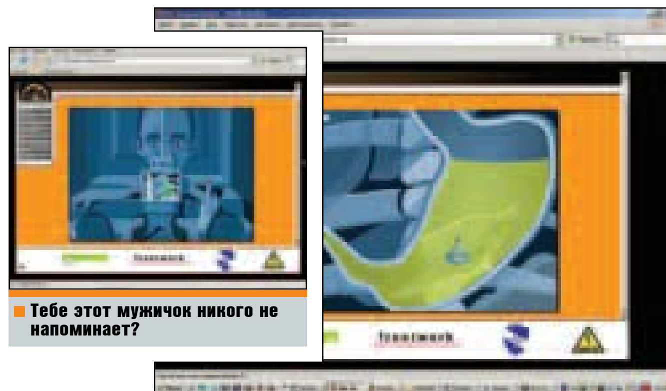
The Chemical Brothers спешат на помощь.

HANGOVER 2005

http://www.wagenschenke.ch

HangOver 2005 – своеобразный сиквел к великолепной флэш-игре ***Homerun***, о которой мы рассказывали несколько номеров назад. В главной роли – тот же самый небритый алкаш, чьи похождения «под мухой» описывает в своем проекте компания **WagenSchenke**. Фирма, кстати, занимается организацией увеселительных мероприятий, а флэш-игры – некое предупреждение: не напивайся, всегда знай меру!
В HangOver 2005 нашего старого знакомого мучает похмелье, и он пытается удержать рвоту. Мы перемещаемся прямо в желудок мужика и при помощи некой субмарины уничтожаем возбудителей тошноты – маленькие желтые шарики. Задача – не выиграть, а лишь оттянуть неприятное событие.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 731 kb
Оценка: 3



Тебе этот мужичок никого не напоминает?

I AM LOST

http://i-am-lost.com

Американский телесериал LOST, известный у нас под названием «Остаться в живых», стал настоящей сенсацией во всем мире. Квест ***I am Lost*** создан как раз по его мотивам. Завязка такая же, как и в фильме: страшная авиакатастрофа, непроходимые джунгли... Твоя задача – добраться туда, где помощи ждут остальные выжившие.
Сначала трудно понять, куда брести и что, собственно, делать. Что ж, вот тебе хороший совет: пиксель-хантинг в I am Lost приветствуется и поощряется. Первым делом подбираешь аптечку, затем наручники. Если знать, где как поступить, на прохождение игры уйдет всего лишь несколько минут. Если «застрянешь», имей в виду: I am Lost проще, чем кажется на первый взгляд. Все гениальное – просто.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 5283 kb
Оценка: 4

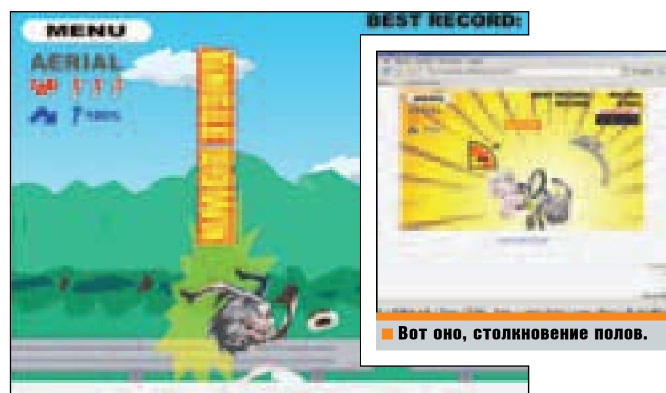

Как ты думаешь, зачем в этом квесте наручники? Узнаешь!

NANAKA CRUSH

http://megami.starcreator.com/nanaca-crash

Nanaka Crash – игра японская, яркая, с очень приятной музыкой. Мальчик по имени Тэйчи стоит на дорожке и ждет, пока на него наедет горе-велосипедистка. После мощного столкновения Тэйчи улетает в небеса, изредка падает на дорожку и вновь взмывает ввысь. Если плюхнется на девчонку, та пинком придаст ему ускорение. Парень же наоборот притормозит Тэйчи. Nanaka Crash создана по мотивам хентай-игры ***Cross Channel***. Но не жди от флэш-агитки порочных картинок. Им тут точно не место. Самая откровенная сцена, свидетелем которой ты можешь стать, – Тэйчи приземляется на какую-нибудь Юко или Мики и утыкается лицом ей в бюст. И, кстати, даже не покраснеет.

Игра в оффлайне: да
Размер: 1724 kb
Оценка: 5



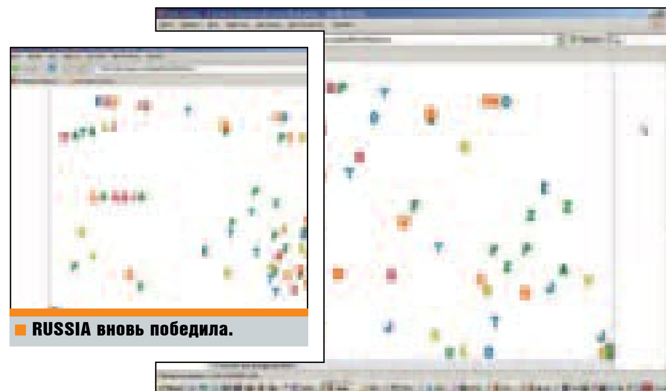
Вот оно, столкновение полов.

JUST LETTERS

http://web.okaygo.co.uk/apps/letters/flashcom

Редко сталкиваешься с игрой, которая сначала кажется абсолютно невменяемой, а спустя пять минут – гениальной. ***Just Letters*** – именно тот случай. Она бессмысленна, и это ее главный козырь. На экране рассыпаны буквы английского алфавита. Из них предлагается складывать любые слова. Название города, страны, девичью фамилию мамы или кличку питомца – неважно. Фишка в том, что одновременно с тобой в Just Letters играет до шестидесяти человек, а потому непросто составить даже слово из трех букв. Люди часами пытаются сложить свое имя, слово shit или еще какую ерунду. Лично я потратил аж семь минут, собирая в правом верхнем углу PC GAMES – какая-то Natalia постоянно воровала букву «А».

Игра в оффлайне: да
Размер: 88 kb
Оценка: 5


RUSSIA вновь победила.

В очередной раз размахивая мечом перед муравьями-переростками, я подумал: а зачем мне все это нужно? Зачем костьми ложиться ради жалкого кусочка желе, которое так страстно желает видеть на своем столе крестоносец из святого братства? Избавившись от тельца очередной насекомоподобной твари, я сел на траву и начал вспоминать, с чего все началось...

Текст: Алексей [k8] Кочеров

RAGNAROK ONLINE

Путь воина. Часть первая

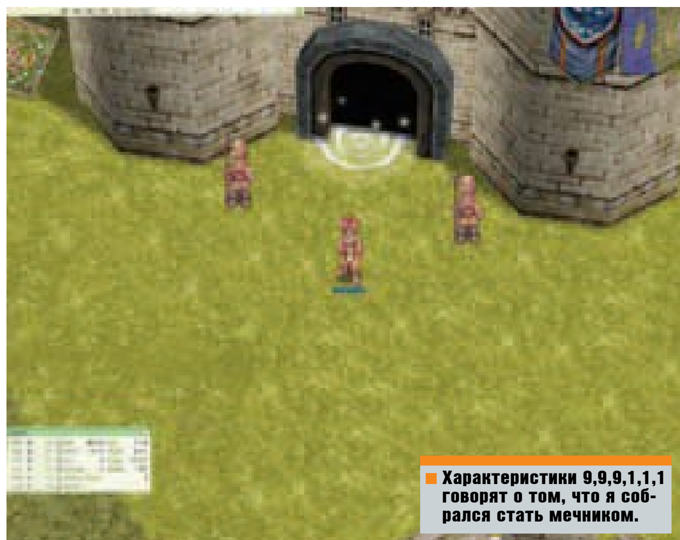


Поболтав с девушкой, мой герой получил пару уровней: как базовых, так и профессиональных.

БАЗОВОЕ И НЕОБХОДИМОЕ

Разобравшись со своим внешним видом и приведя физические характеристики в порядок, я отправился изучать территорию и болтать с местными NPC. Общение с подвластными компьютеру человечками принесло свои плоды: довольно быстро набравшись информации, я шагнул на шесть уровней вперед. Весь этот промежуток времени вокруг творилось что-то странное. Тут и там громогласные зазывалы кричали о несметном богатстве и процветании молодого искателя приключений. Из их слов становилось ясно, что надо лишь пройти какой-то там тест, и все золото мира вмиг станет моим. Разве мог я знать, что подобным образом государственные мужи ищут кандидатов на роль спасителей королевства?!

На минутку оторвавшись от рассказа о своих приключениях, замечу, что в ***Ragnarok Online*** герой получает два вида уровней: Базовый (Base) и Профессиональный (Job). Первый отвечает за характеристики персонажа. Очки ты распределяешь сам в зависимости от потребностей. Самих характеристик шесть штук: Си-



Характеристики 9,9,9,1,1,1 говорят о том, что я собрался стать мечником.



На первых порах твоими противниками будут такие вот миловидные желе.

ла (STR), Проворство (AGI), Живучесть (VIT), Интеллект (INT), Сноровка (DEX) и Удача (LUC). Повысив значение STR, ты будешь наносить больший урон оружием, а увеличив параметр AGI – делать это быстрее. Профессиональный уровень отвечает за навыки и умения персонажа. Важно помнить, что у каждого из представленных в игре классов они свои. Job-уровень растет гораздо медленней, чем базовый, и обнуляется при получении новой профессии. Делается это для более быстрой прокачки навыков.

Помни, что в RO не ценятся «мастера на все руки» – равномерное совершенствование всех характеристик бессмысленно. Если ты решил стать магом – увеличивай интеллект, а если лучником – сноровку.

Что ж, вернемся к повествованию. Поболтав с жителями еще немного, я получил комплект одежды для новичка. Всем костюмчик хорош, сидит отлично, только вот незадача... после получения первой же профессии моментально приходит в негодность. Поэтому шмотки, в которых твой персонаж появился в игре, ни в коем случае нельзя продавать. Иначе в один «прекрасный» момент ты вдруг поймешь, что голым стоишь посреди десятка персонажей, а до ближайшего магазина полчаса ходьбы...

СКРОМНОЕ ОБАЯНИЕ НОВИЧКА

В тестовом замке мне предложили потренироваться. Как всегда пропустив мимо ушей наставления о технике безопасности и заполучив немного лечащих зелий, я вышел на арену.

Первый клочок слизи, который попался мне на глаза, страдал совсем недолго. Всего три взмаха кинжалом – и он уже разлетается на кусочки. В последствии я узнал, что эти существа зовутся порингами, они являются одними из самых безобидных монстров, которые обитают в королевстве Мидгард.

Через полчаса непрерывного размахивания мечом мне захотелось получить новые впечатления. Хватит этого детсада, пойду сдавать финальный экзамен!

На пути к экзаменаторам я встретил миловидную девушку, которая внешним видом напоми-



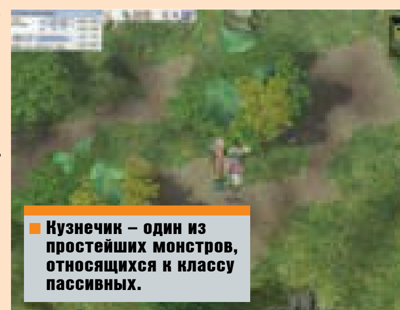
БЕСТИАРИЙ ver. 1

Мидгард населяет огромное количество разнообразных монстров, начиная с упомянутых порингов и заканчивая тварями, которые занимают половину экрана. Все эти вражины делятся на несколько типов:

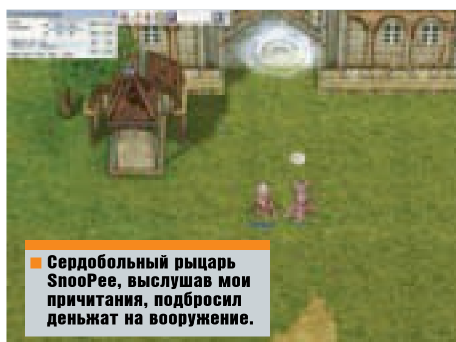
Пассивные. Такая зверюшка будет атаковать тебя только после того как ты нападешь на нее. Первая в драку не лезет.

Агрессивные. Эти сразу нападут на игрока, только заметив его. Практически все существа высоких уровней – агрессивные.

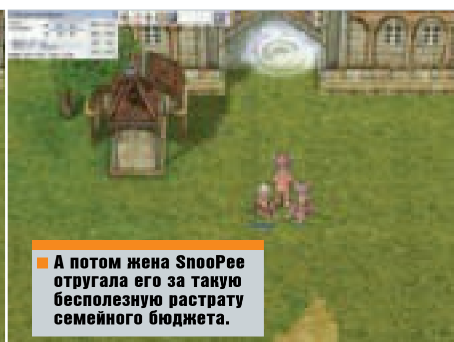
Стадные. Все монстры стадного типа будут атаковать тебя после того как ты покусишься на одного из их сородичей.



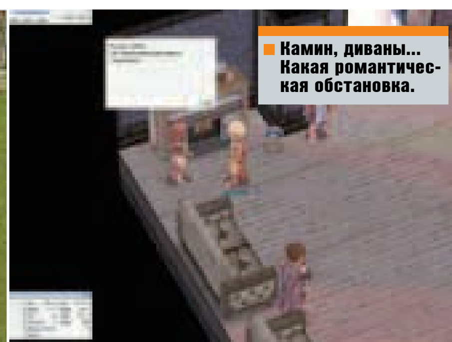
Кузнечик – один из простейших монстров, относящихся к классу пассивных.



Сердобольный рыцарь SnooPee, выслушав мои причитания, подбросил деньжат на вооружение.

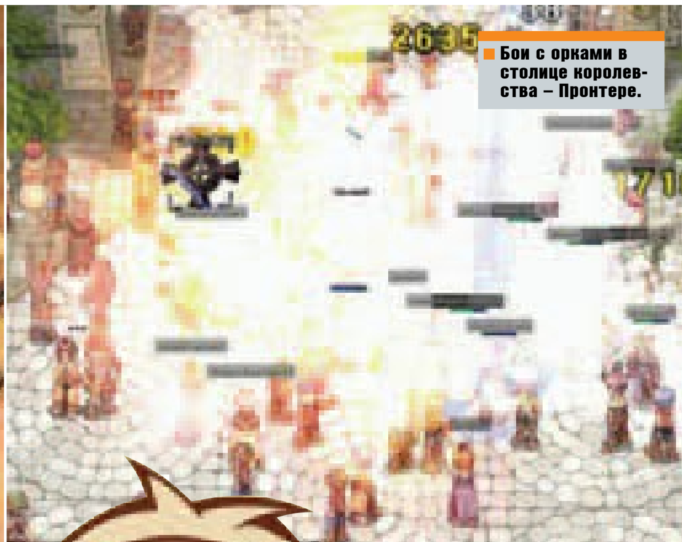


А потом жена SnooPee отругала его за такую бесполезную растрату семейного бюджета.



Камин, диваны... Какая романтическая обстановка.





Бои с орками в столице королевства – Пронтере.





нала служанку. Представившись послушницей Кафры, она рассказала, что представители этой организации есть в каждом городе. Они оживляют персонажа, если тот пал в схватке с монстрами, телепортируют всех желающих между городами и предоставляют игрокам персональный склад. Какая полезная организация!

В ПУТЬ!

Изучив результаты финального экзамена, состоявшего из череды абсолютно непонятных мне вопросов, седовласые учителя несказанно обрадовались. По их словам, такому гению, как я, обязательно надо стать крестоносцем. Ну или, на худой конец, рыцарем. Вдохновленный похвалой, я, наконец, попросил, чтобы меня телепортировали в город. Уж там-то я всем покажу, на что способен!

Еще раз прервусь и внесу некоторые пояснения. Сам по себе тестовый экзамен ни на что не влияет. Экзаменаторы могут лишь порекомендовать ту или иную профессию, но кем персонаж станет в дальнейшем, решать только тебе. Общение со всеми NPC в тестовом замке необходимо еще по одной причине: некоторые из них подарят герою полезные для новичка предметы, такие, как лечебные зелья и бесплатные купоны на телепортацию между городами.



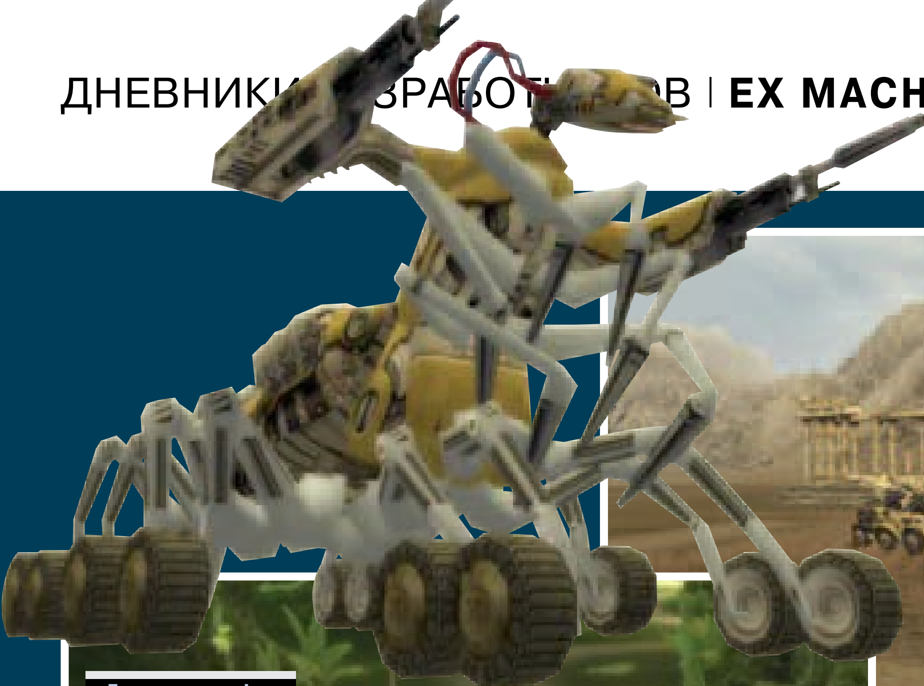
ЧТО ДАЛЬШЕ?

Стоп! Где это я?! Куда эти чертовые экзаменаторы меня перенесли?! Что вы говорите? Пайон? Какое чудесное название... Простите, что? Здесь обучаются лучники? А мечники где? В трехстах километрах отсюда?! Да я этих экзаменаторов...

БЕСТИАРИЙ ver. 2



Лутеры. Эти собирают вещи, выпадающие из других существ. После уничтожения лутера из него вывалится все добро, которое он собрал. **Каст-детектеры.** Твари, за версту чующие заклятья мага. Запросто нападут на героя до того, как будет сотворено подходящее заклинание.





Только боями дело не ограничится. Свое место в игре найдут и торговля, и мирное исследование неизведанных территорий.



После катастрофы прошло немало времени... Вот и зелень вновь появилась.

Когда ты прочтешь эту статью, разработку игры мы уже почти закончим. Не пройдет и пары месяцев, как геймеры смогут найти на прилавках коробку с *Ex Machina*. Порой мы уже с трудом вспоминаем, с чего все начиналось. А между тем, прошлое проекта – это самое интересное время.

EX MACHINA

Текст: команда Ex Machina

АПОКАЛИПСИС НА КОЛЕСАХ

В НАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО...

Когда разработка фэнтезийной стратегии ***«Магия войны: Тень Повелителя»*** – первой игры нашей компании (**Targem Games**) – подходила к концу, мы собрались вместе, чтобы обсудить концепцию следующего проекта. После многочасовых дискуссий мы решили работать над автомобильным экшеном под кодовым названием «Грузовики». Многие из нас в свое время с удовольствием играли в ***Elite***, ***Bandits: Phoenix Rising*** («Бандиты: Безумный Маркс») и ***X-Tension***. Так что выбранный вариант не стал неожиданностью.

Когда же встал вопрос о сеттинге, то постапокалипсис показался нам наиболее привлекательным. Ведь это мир, в котором прошлого уже нет, а будущее еще только предстоит построить. Это вселенная новых возможностей и невероятных открытий. Да и пересекаться с другими проектами не хотелось, так как грузовики в современном сеттинге уже были – вспомни хотя бы ***«Дальнобойщиков»***.

ОН СКАЗАЛ: «ПОЕХАЛИ» И ВЗМАХНУЛ РУКОЙ!

Устав от рисования эльфов, нежити и скриптования их действий, разработчики с радостью кинулись на штурм новой крепости. Работа ожидалась не из легких. Физика, «честные» разрушения автомобилей и прочих объектов, огромный мир и нелинейное прохождение, не говоря уже о многочисленных моделях строений и техники, – этого с лихвой хватало, чтобы в равной степени озадачить и дизайнеров, и художников, и программистов.

Военный совет длился несколько дней. На нем мы наметили приоритетные направления, распределили ресурсы и наладили инфраструктуру. Наконец, секретный план операции под кодовым названием «Грузовики» был утвержден. И побежали гонцы со срочными депешами по отделам. К счастью, офис тогда был еще совсем небольшой, так что информация дошла до всех. Работа закипела...

ТЫСЯЧА МЕЛОЧЕЙ

Концепция проекта в тот момент представляла собой примерно следующее: игроку предстояло колесить по миру, исследовать новые земли и раскрывать тайны ушедшей цивилизации. Мы планировали, что ему представится возможность менять и совершенствовать свою машину, сражаться с многочисленными противниками, используя десятки видов оружия. Накопить денег на мощную пушку можно, торгуя в городах и деревнях, а также выполняя разнообразные задания.

В игре тесно переплетаются две составляющие: езда на грузовиках (работаем над физикой, спецэффектами, поведением противников) и RPG-компоненты (включают улучшение машины, торговлю, систему диалогов, гибкую сюжетную линию). Игровой процесс похож на геймплей Elite, ***Freelancer***, ***«Космических рейнджеров»*** и ***«Пиратов Карибского моря»***. Однако передвигаться геймер будет не на космическом или морском кораблях, а на тяжелых бронированных





■ Те самые графики. Эх, бедные дизайнеры...



грузовиках. Отсюда совершенно другие физика и динамика игрового процесса. Большинство идей, заложенных в начальных документах, с энтузиазмом принял весь наш коллектив, однако частенько возникали горячие споры. Например, кто-то предложил создать автомобиль-конструктор, чтобы игрок сам выбирал, из каких деталей будет состоять его машина. То есть, пусть существует только база, на которую можно поставить любой элемент из доступных на данный момент. Например, большую кабину с мощным двигателем, пару отсеков под сыпучие продукты, одну цистерну, а остальное место заполнить слотами под пушки. Или же все свободное место «забить» емкостями под товары и пренебречь вооружением. Однако, представив, как это будет выглядеть со стороны в полном 3D, сколько вариантов придется проработать, мы все же решили придерживаться уже существующей концепции. У игрока имеется грузовик. Точнее только шасси, на которые ставятся сменные кузов и кабина. Таким образом, на базе одной машины можно создавать множество моделей с различными характеристиками и в меру предсказуемым внешним видом. К тому же за каждым типом шасси закрепляются кабины и кузова определенного стиля и размера.

Многое доделывалось уже в процессе. Например, система вооружения. Только во время разработки она обрела свой финальный вид, где четко прослеживается разделение оружия по классам, размерам и типам повреждений. Вместе с типами повреждений мы подключили в игру и усложненную броню, защищающую от взрывов, пуль и энергетического воздействия.

Или взять, к примеру, обитателей нашего мира. Мы долго думали – как же люди будут жить на разрушенной планете? И вдруг нас осенило. В опустошенном и отравленном мире можно существовать лишь в защитных масках, которые предотвращают немедленную гибель. Идея масок понравилась всем. Ведь, как нам казалось, благодаря им у нас получится сэкономить время на прорисовке лиц персонажей. Лучше бы мы так не думали. Создавать маски оказалось не менее сложно, чем настоящие лица!



Еще одним предметом постоянных споров стал сценарий. Он перерабатывался несколько раз, пока полностью не совпал с ожиданиями каждого сотрудника. В игре существует несколько вариантов развития сюжета. Реализовать такую «свободу» оказалось весьма трудно. Стены кабинета геймдизайнеров и по сей день увешаны многочисленными графиками, символизирующими возможные пути развития героя.

ВЫЖИЛИ СИЛЬНЕЙШИЕ

К сожалению, реальность очень сильно расходится с любыми планами и диздоками. В сражении против времени пал снежный регион со всеми его живописными избушками, их обитателями и руинами Кремля. Прощайте медведи-телепаты на мотоциклах и с базуками. Прощай секрет в виде полуразвалившегося здания, в котором располагался офис компании. Здравый смысл погубил динозавров как класс и одинокого спрута-мутанта, живущего в затопленном Париже. А кто теперь вспомнит бесчисленное количество гениальных идей, которые были отринуты, едва оформившись в головах разработчиков?.. Но не стоит печалиться! Ведь это означает лишь одно: дожить до релиза сумели лишь самые стойкие, жизнеспособные и интересные элементы.



Привет, дорогой читатель! Как известно, все хорошее когда-нибудь заканчивается. Неплохо, если после завершения начинается новое «хорошее»! Наверное, тебе непонятно, к чему вся эта лирика? С легкостью объясним. Эти дневники разработчиков – последние. Да-да, несколькими строчками ниже начнется заключительное повествование о проекте *Lada Racing Club*. Однако расстраиваться не стоит, ведь совсем скоро в твоих руках окажутся заветные диски с игрой.

Текст: Ольга "Sola" Сауленко

Эта статья не будет посвящена какой-то отдельной теме. Уж лучше мы подведем итоги, чтобы и те, кто знаком с проектом, и те, кто только недавно услышал о нем, могли понимать, что же они получат на выходе. Ведь в процессе разработки многое меняется, от каких-то идей приходится отказываться, а что-то, наоборот, добавлять в игру. Ну и не стоит забывать, что даже в регулярно появляющихся дневниках всего не опишешь. Итак, мы делаем выводы.

ВСЕ ТЕ ЖЕ ГОНКИ

Глобальных изменений, слава Богу, не произошло. ***Lada Racing Club*** осталась гоночным симулятором, в котором игроку предстоит колесить по Москве на автомобилях концерна АВТОВАЗ. Где конкретно будем кататься? По смотровой площадке Воробьевых гор, улице Косыгина, Ленинскому проспекту и Фрунзенской набережной. Также поколесим по территории МГУ, улице Крымский Вал, Комсомольскому проспекту и даже Лефортовскому туннелю. Но и это еще не все! Каждый сможет заехать на подземную стоянку торгового центра «МЕГА». Для тех, кто не «в теме», поясним: в этом, казалось бы, непримечательном и неприспособленном для гонок месте, частенько собираются стритрейсеры. Длиннющие колоны машин выезжают на заезды именно отсюда.

Многие спросят, почему в списке нет некоторых ранее заявленных улиц? Дело в том, что качественно реализовать намеченное за поставленный срок мы просто не успевали. А выпускать «сырой» продукт ой как не хотелось. Да и не нужно это сейчас! Ведь Lada Racing Club – всего лишь первая часть серии игр. В будущем мы продолжим строительство виртуальной Москвы и некоторых других крупных городов. Таким образом, с каждой новой частью геймер получит все больше и больше игрового пространства. Кроме всего прочего, сиквелы смогут похвастаться новыми графическими эффектами, типа смены дня и ночи, а также обилием дополнительных заездов (в том числе и официальных). Отработанная технология позволит выпускать продолжения достаточно быстро, так что скучать не придется!

БЕЗ ДЕНЕГ – НИКУДА

Что же касается тюнинга, то тут, по большому счету, все осталось по-прежнему. Разве только пополнился список компаний-партнеров, а, значит, всевозможных деталей для доводки машины в самой игре будет еще больше. Все апгрейды, естественно, отражаются на поведении машины. Из декоративных деталей можно выделить только приборные панели, рули и сиденья. Однако на управление автомобилем повлияет не только глубокий тюнинг, но и поломки. В Lada Racing Club есть три степени повреждений машины. Можно слегка помять автомобиль, что несколько испортит его внешний вид. Если врезаться чуть серьезней, придется помучиться с управлением. Ну, а разбив машину вдребезги, ты получишь развалюху, которая не сдвинется с места. А любая авария –





это серьезный удар по кошельку игрока. Ты ведь не забыл, что за каждую деталь, за каждый апгрейд и даже за право участия в гонках придется платить? Все цены на запчасти у нас реальные. Так что готовь свои условные единицы – применение им найдется. Кстати, если захочешь собрать такой же автомобиль, на котором гоняешь в игре, можешь запросто подсчитать, сколько банков придется ограбить... Вопросов, где купить ту или иную запчасть (а то и собранное авто), тоже не возникнет. И в самой игре, и в руководстве пользователя будут указаны адреса и телефоны наших автомобильных партнеров, у которых можно приобрести понравившуюся деталь. И снова сюрприз, дорогой читатель. Каждый купивший лицензионную версию, найдет в коробке с игрой пластиковую карточку со скидками на продукцию наших партнеров!

НЕ ТОЛЬКО СЛУШАТЬ, НО И СМОТРЕТЬ

В седьмом номере за этот год мы писали о саундтреке. Если забыл, напомним, – автором заглавной темы стала популярная рэп-группа «Каста». С радостью сообщаем, что трек полностью готов и уже получил говорящее название «Капсулы скорости». Но останавливаться на достигнутом никто не собирался. Поэтому мы решили снять видеоклип на эту же композицию. В видеролике будут быстрые гонки, красивые машины и девушки – главные компоненты стритрейсинга. Надеемся, что наши труды не пройдут даром, и все останутся довольны результатом.

ВСЕ В МАГАЗИН!

Ну и напоследок мы расскажем о самом главном – о призовой машине. Автомобиль уже готов и ждет своего счастливого владельца. Кто им станет? Тот, кто победит в турнире, подробности о проведении которого появятся на официальном сайте игры в ближайшее время. Скажем только одно – борьба будет честная и трудная!

Вот и все, дорогой читатель! Надеемся, что статьи, которые мы пишем с марта 2005 года, были интересными. Релиз не за горами. Мы же обязательно постараемся удивить тебя еще раз.

С любовью, команда Lada Racing Club!



Текст: Команда You Are Empty

YOU ARE EMPTY

Каждый гражданин Страны Советов обязан любить и защищать свою Родину. Специально для нужд патриотичных бойцов Нарком Обороны предоставил набитый под завязку склад простого и универсального оружия, которое идеально подходит для любых ситуаций.

ПРОСТО – ЗНАЧИТ ХОРОШО

При создании оружия мы сразу же отдали предпочтение проверенным временем стволам. В проекте ***You Are Empty*** игрок найдет привычные пистолеты, шотганы и автоматы-пулеметы... Возможно, ты захочешь узнать, почему мы выбрали стандартный набор пушек, когда оригинальные решения ценятся куда больше. Дело в том, что YAE – дебютный проект нашей команды. У нас еще нет достаточного опыта в отладке игровых компонентов, а баланс оружия – один из ключевых показателей качества шутера. Именно поэтому мы отдали предпочтение «классике».

СУРОВАЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ

Но одно дело теория, а совсем другое – практика. Красиво описанная в диздоке пушка может запросто превратиться в ненужный геймеру хлам. И наоборот, оружие, которое мы даже и не планировали использовать, вдруг оказывается крайне необходимым. Почему так происходит? Причин много, ведь разработка игры – очень сложный и длительный процесс. Со временем могут появиться новые программные решения, дающие больше возможностей. А бывает и так, что на изменение арсенала влияет архитектура уровней, темп игры, поведение противников и прочие факторы. Взять, к примеру, Маузер. Сначала он был рядовой «двоечкой» – пистолетом, который геймер получал в самом начале игры. Но со временем Маузер превратился в некий аналог «Питона» из ***Half-Life*** – мощную, дальнобойную пушку. Вот только стреляет не очень быстро и медленно перезаряжается. Кстати, освободившееся место «двоечки» займет, вероятно, более простой ствол – пистолет Макарова.

Много проблем обычно вызывает дизайн оружия. Хорошо, если внешний вид пушки доподлинно известен. Нарисовать ее не так уж сложно. Так было, к примеру, с автоматом ППШ. А вот во время работы над дробовиком мы изрядно попотели. Листали каталоги, рассматривали многочисленные фотографии, долго спорили из-за мелочей,


■ Щас я его по башке...


■ Лежащий перед машиной товарищ – уж точно не лучший представитель страны.

искали удачную форму. Отметим, кстати, что отлично выполненная 3D-модель «ствола» – это еще не залог успеха. Ведь игрок видит оружие внизу экрана в определенной перспективе. И модель, помещенная в эту самую перспективу, воспринимается глазом совершенно иначе, чем в том случае, когда смотришь на пушку со стороны. Поэтому зачастую приходится вносить коррективы в почти готовые элементы. Наш дробовик в итоге получился гибридом нескольких реальных моделей охотничьих ИЖ'ей.
Закончив работу над «оберткой», мы занялись, если так можно выразиться, «внутренностями». И тут появилась проблема. Многие говорили нам: «Если вы воссоздаете реальные образцы оружия, то и стрелять они у вас должны так, как настоящие». Но подробно рассчитывать баллистику мы не планировали изначально. Оружие выбиралось исходя из внешнего вида. Например, пулемет «Максим» – это отличный, запоминающийся образ. Признаемся, его художественная выразительность была важнее замечаний о том, что такую «дуру» свободно носить в руках невозможно. Хотя велика вероятность, что мы все-таки запретим игроку стрелять из пулемета «от бедра». Перед тем как «накормить» супостатов свинцом, оружие надо будет установить на сошки. Это должно компенсировать большую огневую мощь пулемета. В качестве оружия для ближнего боя мы выбрали разводной ключ. В простонародье он называется... «Попка».

Кстати, идея с ключом не была единственной. Возникали и другие варианты: серп с молотом, ручная газонокосилка, вилы и даже шашка Котовского. Но все это показалось нам чересчур ироничным. Превращать YAE в полнейший треш а-ля ***Postal*** мы не хотели. Стоит отметить, что рядовые игроки часто помогали нам, высказывая свое мнение на форуме. Геймеры предлагали добавить в YAE рогатки или, как бы это смешно ни казалось, начиненный взрывчаткой радиоуправляемый самолет. Все советы мы честно записывали, обсуждали, но многие, к сожалению, они остались невостребованными. Реализовать все это было слишком сложно. Но вполне возможно, что кое-что пригодится нам в будущем.

Это фантастика!

Добавили мы в игру и футуристическое оружие. Показать такие пушки на скриншотах пока нельзя – окончательно не утвержден дизайн «стволов», а также не готовы некоторые спецэффекты. Так что придется ограничиться словесным описанием. Итак, в распоряжение игрока мы предоставим электрическую пушку – подобную ты мог видеть в ***Return to Castle Wolfenstein***. Помимо стрельбы обычными разрядами, она также может генерировать самонаводящиеся шаровые молнии.
Появится в игре и некий аналог знаменитого гиперболоида инженера Гарина – мощное лучевое оружие, которое станет доступно ближе к финалу. Предполагается, что геймер будет собирать гиперболоид по частям в течение всего прохождения.

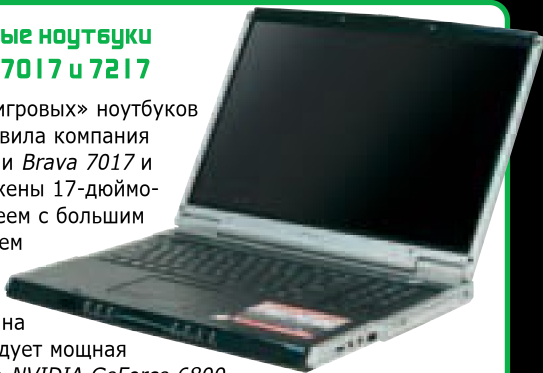
Законам физики верны!

Разработчики все чаще уделяют пристальное внимание физике. Немалая часть геймплея ***Half-Life 2*** основана на использовании великолепной Gravity Gun. Гравитационная пушка появилась также в аддоне к ***Doom 3***. Эксперименты с законами Ньютона пестрит реанимированная легенда ***Prey***. Мы также решили не отступать от новомодной тенденции, тем более что наш физический движок способен на многое! В YAE ты обязательно найдешь гравитационное оружие, которое позволяет манипулировать окружающими объектами. С его помощью можно будет атаковать врага одиночными импульсами (они будут воздействовать на все объекты в определенном секторе вокруг игрока) или гравитационными волнами.
Конечно, в этой статье мы не стали раскрывать все секреты. У нас очень много интересных идей, но вряд ли все они найдут свое воплощение в YAE. Нам еще предстоит заняться балансировкой различных характеристик оружия, доделать некоторые визуальные эффекты. Мы стараемся следовать начальной задумке: создать небольшой, но универсальный набор оружия, в котором каждая пушка будет полезна в определенных условиях.





Скоростные ноутбуки iRu Brava 7017 и 7217



Линейку «игровых» ноутбуков *Brava* обновила компания **iRu**. Модели *Brava 7017* и *7217* снабжены 17-дюймовым дисплеем с большим разрешением (1440x900 пикселей), а выводом на экран заведует мощная видеокарта *NVIDIA GeForce 6800*. Новинки созданы на базе *Centrino* (*Sonoma*), поддерживают установку CPU *Pentium M* и памяти *DDR2* (до 2Gb). В устройствах используется 6-канальный звук *Azalia (High Definition)*. Лэптопы снабжены TV-тюнером и пультом ДУ, а также способны проигрывать видео- и аудио файлы без загрузки ОС. Обе модели обладают экранами с зеркальным покрытием *Glare*. У Brava 7217 присутствует мини-дисплей, информирующий о состоянии системы, а Brava 7017 оборудована контроллером *Bluetooth*. На ноутбуки установлена ***Windows XP***, на борту есть обширный набор портов – 4xUSB 2.0, PCMCIA, S-Video, LPT, а также кардридер – *SD*/*SD-IO*/*MS*/*MS Pro*/*MMC*/*xD*. Обе модели поступят в продажу в сентябре $1650.

Быстрые мониторы на MVA-матрицах от Samsung

Любопытные *LCD*-мониторы представила компания **Samsung**. Модели *SyncMaster 770P* и *970P,* с диагоналями, соответственно, 17 и 19 дюймов, появятся в четырех вариантах оформления корпуса (белый, синий, красный и черный цвета). Устройства обладают большой контрастностью (1500:1 у 770P и 1000:1 у 970P), яркостью 280 кд/м^2, а также углами обзора 178° по вер./гор. Время отклика составляет 6 мс, что для MVA-панелей является рекордным показателем. Интересна также двухсекционная «ножка» *Magic Stand* – с ней экран можно поворачивать, регулировать по высоте и устанавливать в портретный режим. Мониторами поддерживаются технологии ***Magic Color*** (улучшение цветопередачи), программное управление ***Magic Tune***, а также ***Magic Rotation*** (автоматическое изменение ориентации изображения). Новинки оборудованы интерфейсом *DVI-D,* но могут подключаться и к аналоговому разъему *D-Sub* через переходник. Сигнальный и силовой кабели с БП подсоединяются к внешнему коммутационному блоку. Новинки появятся в ноябре: 770P будет стоить $450, а 970P – $550.



Гламурный накопитель Prestigio Leather

Для тех, кому надоели обычные «флешки», компания **Prestigio** создала новый продукт. Этот легкий и миниатюрный накопитель емкостью от 256Mb до 1Gb, подключающийся по интерфейсу *USB 2.0,* облачен в черный кожаный чехол, специально сконструированный для ношения на ремне. *Prestigio "Leather" USB Flash Drive* поддерживает разбивку на открытую и защищенную области, последняя предназначена для хранения конфиденциальных данных. Для подключения диска к компьютеру не нужно дополнительных проводов. Размеры новинки составляют 8.2 x 2.7 x 1.5 см, а вес – 30 г. Накопители в необычном исполнении уже можно найти на рынке по цене от $35 за 256Mb-модель до $100 за гигабайтную.



Пишем DVD за 5 минут



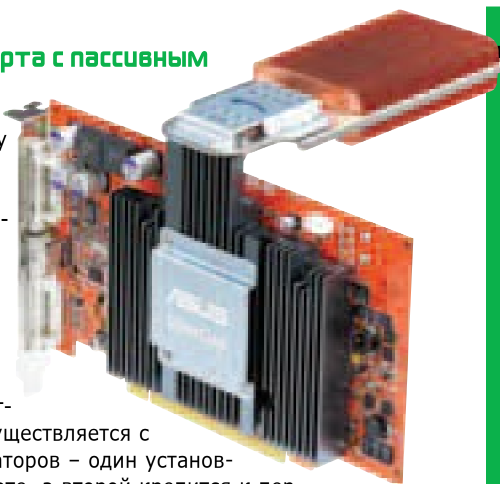
Вскоре *DVD-RAM,* так называемые «вечные диски» (порядка 100 тысяч циклов перезаписи), можно будет «закатывать» гораздо быстрее. Компания **Panasonic** намеревается выпустить высокопроизводительный рекордер *SW-9586*, позволяющий записывать DVD-RAM и *DVD+/-R* на скорости 16x, а *DVD+RW* и *DVD+R DL* – на 8x. Время доступа составляют 120 мс для *CD* и *DVD*, а объем буфера – 2Mb. Устройство также поддерживает технологию защиты от опустошения буфера. Разумеется, быстрая запись потребует и специальных «болванок». В частности, 8x *DVD+R DL* уже выпускает компания **Mitsubishi Chemicals**, а 16x *DVD-RAM* в декабре начнет поставлять **Maxell**. Кстати, для заполнения такой болванки скорости 16x понадобится всего около пяти минут. Приводы будут доступны в начале 2006 года, о цене пока ничего не сообщается.

Лазерные мыши от компании Logitech: G15 и G17



Компания **Logitech** порадовала игроков новыми лазерными мышами: *Logitech G15* и *G17*. Обе модели обеспечивают разрешение в 2000dpi, причем опрос происходит 500 раз в секунду. Понижать чувствительность (вплоть до 400dpi) можно непосредственно во время игры, не прибегая к специальным программам: достаточно просто нажать на соответствующую кнопку. Беспроводная модификация G17 передает данные по радиоканалу на частоте 2.4GHz и снабжена аккумулятором, рассчитанным на 7 часов непрерывной игры. К проводной модели прилагается набор грузиков, которые позволяют настроить вес и центр тяжести устройства. Новинки уже доступны в продаже по цене в $70 и $100 за проводную и радиомышь соответственно.

Мощная видеокарта с пассивным охлаждением Extreme AX800



Еще одну видеокарту с пассивным охлаждением выпустила компания **ASUS**. Графическая плата *Extreme AX800 Silencer* использует ту же технологию, что ранее применялась в *Extreme N6600GT Silencer*. Отвод температуры осуществляется с помощью двух радиаторов – один установлен параллельно плате, а второй крепится к первому поворотным шарниром с низким тепловым сопротивлением. Для достижения оптимального режима «передвижной» блок охлаждения можно подставить под поток воздуха от корпусного вентилятора или процессорного кулера. Как утверждает производитель, такая система позволяет снизить нагрев на 40°C по сравнению с традиционной конструкцией пассивного охлаждения. Новинка базируется на чипсете *ATI Radeon X800* с рабочей частотой 392MHz, память объемом 256Mb GDDR3 функционирует на 700MHz, а данные передаются по 256-битной шине. Устройство оснащено двумя цифровыми выходами *DVI-D* и разъемом *S-Video*. Поддерживаются видеокартой и все «геймерские» технологии **ASUS**: ***Splendid***, улучшающая качество изображения; ***GameFace Messenger***, позволяющая вести аудио- и видеопереговоры; ***GameLiveShow***, транслирующая процесс игры в интернете, а также ***GameReplay***, которая записывает происходящее на экране в *MPEG-4* для последующего анализа. Видеокарту уже можно купить по цене $260.

Миниатюрные винчестеры для интерфейса CE-ATA и не только



Новые миниатюрные винчестеры представила компания **Hitachi**. Модели *Microdrive 3K8* и *Travelstar C4K60 Slim* предназначены для установки в мобильные компьютеры и портативную технику. Скорость вращения шпинделя у 1-дюймового *Microdrive* достигает 3600 об/мин, а время поиска составляет в среднем 12 мс. Данные передаются по новому, недавно разработанному интерфейсу *CE-ATA* с коннектором *ZIF* (разъем низкого напряжения с малым числом контактов). Существуют и традиционные *ATA* и *MMC* модификации. Жесткие диски поддерживают технологию ***Extra Sensory Protection***, разработанную для защиты от перегрузок, которые могут достигать 400 g на протяжении 2 мс в рабочем состоянии и 2000 g (1 мс) в выключенном. Система защиты включается уже при падении устройства с высоты 10 см. Толщина новинки составляет полсантиметра, а максимальный вес – 13 г. Винчестеры выпускаются в модификациях 6 и 8Gb, и, по утверждениям разработчиков, потребляют на 40% меньше энергии, нежели предыдущие модели. 1-дюймовая модель появится в магазинах до конца этого года. С ценами Hitachi еще не определилась.

Беспроводные наушники Wireless Headphones for PC от Logitech



Линейку беспроводных наушников обновила компания **Logitech**. Комплект *Wireless Headphones for PC* состоит из передающего блока, подключаемого к настольному компьютеру или ноутбуку по интерфейсу *USB*, и самих наушников, снабженных аккумулятором, которого хватает на 8 часов непрерывной работы. Максимальная удаленность от транслятора составляет 50 метров. Новинка построена на технологии ***Logitech Music Everywhere***, которая предусматривает подстройку частоты канала передачи в случае возникновения помех. Устройство также снабжено средствами для управления популярными музыкальными программами, такими, как ***Windows Media Player***, ***Musicmatch***, ***WinAmp***, ***iTunes*** и ***RealPlayer***. 40-мм динамики на неодимовых магнитах позволяет добиться расширенного частотного диапазона по сравнению со стандартными решениями. Новинка поддерживает работу с операционными системами ***Windows 2000*** и ***XP***. Устройство появится в продаже в октябре по цене $130.

Штатное водяное охлаждение в десктопах от NEC

Новый компьютер *Valuestar X* анонсировала компания **NEC**. Он интересен, прежде всего, тем, что использует штатное водяное охлаждение. Элегантный системный блок оборудован широким 20-дюймовым дисплеем с разрешением 1680x1050 пикселей и встроенными колонками. В максимальной комплектации ПК может быть оснащен тремя HDD по 200Gb, объединенными в массив *RAID 5*. Сердце «Икса» – процессор *Pentium D 820* с частотой 2.8GHz. Разумеется, присутствует и мультиформатный пишущий *DVD*. Сюрпризом стало использование не самого быстрого графического решения – *NVIDIA GeForce 6200* с технологией *Turbo Cache*. В комплекте есть также ТВ тюнер с пультом дистанционного управления. Как и все предыдущие модификации Valuestar, новинка оснащается мультимедийным программным обеспечением, благодаря чему устройство хорошо справляется с ролью развлекательного центра. Новинка будет доступна в электронных магазинах с ноября, цена на нее пока не объявлена.





ВАС УСЛЫШИТ ВЕСЬ МИР

Тестирование недорогих наушников с микрофонами

Текст: Юрий Левандовский

КАК мы тестировали

На окончательный результат влияло удобство гарнитуры и возможность многочасового общения в голосовых чатах. А также способности устройств хорошо воспроизводить разнообразную музыку, озвучивать кинофильмы и передавать атмосферу в играх. Кроме того, учитывалось общее качество изготовления гарнитуры и возможности микрофона. Немаловажную роль играло наличие или отсутствие встроенной звуковой карты, позволяющей подключить гарнитуру к любому компьютеру через USB вход. Все наушники с 5.1-канальным звуком были протестированы на соответствующей 5.1-звуковой карте.

ЧТО мы тестировали

- **Logitech USB Headset 250**
- **Logitech USB Headset 20 Stereo**
- **Labtec Gaming FX:1**
- **Cosonic HTS-860MVI**
- **Creative Headset HS-300**
- **LuoDI LD-U500**
- **ZALMAN ZM-RS6F+M**
- **Terratec HeadSet Master 2**



В наше время, когда индустрия высоких технологий развивается с максимальной скоростью, компьютер заменил половину домашней аудио- и видеотехники. А с проникновением широкополосного интернета во все квартиры, персональный «друг» подобрался и к таким традиционным устройствам, как телефон, который раньше считался незаменимым. Из обычной машины для умножения и вычитания, ПК превратился в какое-то футуристическое устройство из Sci-Fi книг. И если раньше пользователи мечтали максимум об общении в чате, посиделках на форуме и просмотре картинок в интернете, то теперь они могут общаться в видео и голосовых чатах, звонить в другие страны мира и играть в многопользовательские игры с друзьями, общаясь с ними в реальном времени. Выглядит все это как в лучших фильмах Стивена Спилберга. Перед экраном сидит человек и общается с кем-то, кто находится за тысячи километров от него. И все это можно осуществить при помощи компьютера, интернета и ставшей уже незаменимой в последнее время стерео-гарнитуры, о которой и пойдет речь в этой статье.

Двадцать лет назад только в центрах управления полетами сидели люди в наушниках с прикрепленными к ним микрофонами, что позволяло им общаться с космонавтами. Теперь такие приборы можно обнаружить почти в любой квартире. И если связь с космосом они тебе не обеспечат, пообщаться с товарищем в другой стране ты запросто сможешь. Но, как и любой популярный товар, гарнитуры развиваются вместе с потребностями покупателей, и потеряться в этом море всевозможных вариантов можно за считанные секунды. К примеру, некоторые гарнитуры могут подключаться к *USB*, а могут и к звуковой карте; бывают большие и тяжелые варианты, а иногда маленькие и легкие; а некоторые модели даже способны воспроизводить 5.1-канальный звук, рассчитанный на домашние кинотеатры! Чтобы не запутаться во всем этом многообразии и выбрать именно ту вещь, которая тебе нужна, которая отвечает именно твоим потребностям, мы и провели этот тест.

Существуют гарнитуры с встроенным звуковым контроллером, такие модели подключаются к USB порту. Для них не нужно даже наличия звуковой карты в компьютере, их можно запросто подключать к ноутбукам и лэптопам с USB-входом. Увы, подключить к *Sound Blaster*'у или *Audigy 2* подобную гарнитуру не получится. Зато наушники, микрофон и звуковая карта отлично подходят друг другу.

Есть среди представленных на рынке продуктов и самые обычные гарнитуры, в которых совмещены наушники и микрофон, такие модели на рынке уже много лет. Они просты в обращении, при подключении их не возникнет никаких проблем – достаточно просто воткнуть два мини-джека в соответствующие входы на звуковой карте и все. Качество звука у них чаще всего очень хорошее, так как выпуск наушников и неодимовых магнитов для динамиков давно уже отлажен.

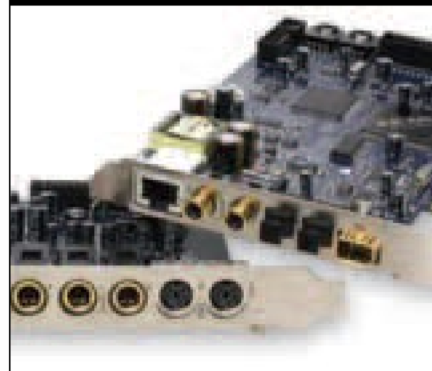
Встречаются на рынке и совершенно необычные модели. Например, гарнитура с 5.1-канальным звуком и эффектом отдачи (ты отлично прочувствуешь взорвавшуюся в игре гранату, не до контузии, конечно, но ощущения будут весьма необычными). Реализация многоканальности может достигаться как за счет программных средств, эмулирующих отражения звуковых волн в комнате, так и «физическим» способом – за счет технических наворотов. Чтобы изображать этот самый объем, в чашках установлено не два, а восемь динамиков (разного размера, сопротивления и мощности). Но чтобы оценить их в действии, тебе понадобится звуковая карта с шестью выходами для передних и задних каналов, а также для центрального канала с сабвуфером. В хорошей гарнитуре можно сидеть, лежать, пить чай, смотреть в окно и при этом общаться в голосовом чате. Итак, посмотрим на участников нашего теста.

Logitech USB Headset 250

Продукция компании **Logitech** давно любима пользователями за отменное качество изготовления, удобство и техническое совершенство. Не стала исключением и данная гарнитура. Все части, как оголовья, так и чашки, изготовлены из хорошего плотного пластика. Никаких зазубрин или острых краев, все гладко и приятно на ощупь. Амбушюры изготовлены из кожи, что позволяет наушникам блокировать внешние звуки, оставляя пользователя один на один со звуком. Кроме того, модель оборудована встроенным звуковым USB-контроллером, причем драйверов при подключении в разъем USB не потребуется. Наушники очень удобные. После многочасовой сессии в MMORPG или прослушивания музыки ничего не болит, уши

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Pentium 4 2.5 GHz
- **Память:** 2x512Mb Samsung
- **Видеокарта:** Leadtek Winfast A400 TDH
- **Жесткий диск:** 200Gb IBM-Hitachi
- **Звуковые карты:** Creative Audigy, Terratec Aureon 5.1 Sky, E-MU 1212M





Logitech USB Headset 250

$42



Качество звука *Logitech USB Headset 250* заслуживает всяческих похвал. Возможно, если бы динамики были чуть-чуть больше, то он был бы еще лучше. Но гарнитура и без того выдает хорошие басы, довольно чистые верхние частоты и объемную панораму. Главное достоинство этих наушников заключается в качественном позиционировании звуковых источников. С Logitech USB Headset 250 великолепно ощущаешь пространство и легко в нем ориентируешься, а как это важно в играх, думается, объяснять не надо.

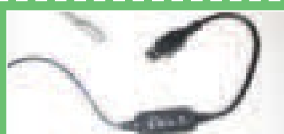
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Номинальное сопротивление: не указано

Номинальный диапазон частот: Наушники: 20 – 20.000Hz Микрофон: 100 – 16.000 Hz

Чувствительность, dBV, 1 kHz: Наушники: 58 dB Микрофон: 38 dB

Тип акустического оформления: закрытые



Logitech USB Headset 20 Stereo

$42



Гарнитура *Logitech USB Headset 20 Stereo* соткана из противоречий – достаточно прозрачный звук и не лучшая стереопанорама, мягкие кожаные амбушюры и неудобная конструкция чашек с труднорегулируемым оголовьем. Наушники и микрофон больше заточены для приема и передачи голоса. Этакий сотовый, только вот удобствами не отличающийся. Поэтому больше часа тебе проболтать вряд ли удастся. Скорее всего, тебя постоянно будет раздражать и отвлекать кривo сидящая на голове гарнитура, а настроить ее очень сложно.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Номинальное сопротивление: не указано

Номинальный диапазон частот: Наушники: 20 – 20.000Hz Микрофон: 100 – 16.000 Hz

Чувствительность, dBV, 1 kHz: Наушники: 58 dB Микрофон: 38 dB

Тип акустического оформления: закрытые



Labtec Gaming FX:1

$25



Удобные наушники, но играют они очень незамысловато. Звук не так уж и плох, серьезных провалов не наблюдается, но и выделить в сущности нечего. Мы поочередно подключали «Лабтеки» к *Creative Audigy* и к полупрофессиональной *Creative Professional E-MU 1212M* – в каждом из двух вариантов отмечается заметная бедность звучания. Одно слово очень хорошо определяет создаваемую ими звуковую картину – сухо. Выглядят наушники явно лучше, чем играют, причем установленные динамики – приличного размера. Мы от таких ждали большего.

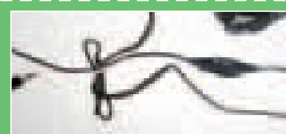
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Номинальное сопротивление: не указано

Номинальный диапазон частот: Наушники: 20 – 20.000Hz Микрофон: 100 – 16.000 Hz

Чувствительность, dBV, 1 kHz: Наушники: 58 dB Микрофон: 38 dB

Тип акустического оформления: открытые



Cosonic HTS-860MVI 5.1 Home Theater

$22



Внутри наушников есть несколько отдельных динамиков, которые воспроизводят объемный звук. Подключаем Cosonic к карте с 5.1-канальным звуком и расслабляемся. Конечно, это не **AKG** с декодером *DTS* за 11 тысяч долларов, но за $22 очень сложно найти что-то столь же интересное. В играх и *DVD*-фильмах *HTS-860MVI* вне конкуренции. Единственный минус – при большой громкости встроенный «сабвуфер», роль которого исполняют две пары 30-мм динамиков, заставит гарнитуру в буквальном смысле прыгать у тебя на голове.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Номинальное сопротивление: не указано

Номинальный диапазон частот: Наушники: 20 – 20.000Hz Микрофон: 30 – 16.000 Hz

Чувствительность, dBV, 1 kHz: Наушники: 95 dB Микрофон: 60 dB

Тип акустического оформления: закрытые



не устают и фактически не потеют, хотя гарнитура и обладает закрытым акустическим оформлением.

Logitech USB Headset 20 Stereo

Эти наушники при беглом взгляде совсем не выглядят как продукция от известного производителя. Какой-то совсем дешевый пластик, несколько острых углов, о которые запросто можно порезаться при не очень осторожном обращении. Регулировка оголовья просто ужасна, пластик выходит из пазов с большой неохотой, и чтобы подогнать наушники под свою голову, нужно немало попотеть и прошептать не одно проклятье в адрес создателей. Динамики малюсенькие, даже непонятно, зачем для них сделали амбушюры из тонкой мягкой кожи, которые только создают дополнительные неудобства при носке. Гарнитура ведет себя как живое существо – если не поправлять и не поглаживать устройство каждые десять минут, оно запросто может соскочить с головы на пол. Отметим, что, как и модель с индексом 250, *Headset 20* подключается в разъем USB.

Labtec Gaming FX:1

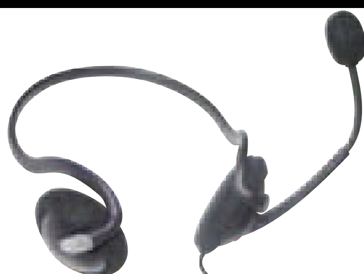
Первая в этом тесте гарнитура с заушным креплением. В отличие от продуктов **Logitech**, устройство не комплектуется USB-картой и подключается двумя обычными 3,5-миллиметровыми «джеками». Модель довольно удобная, она не портит прическу и не давит на голову. 30-мм динамики находятся в удобных чашках, которые за счет синтетических амбушюр не скользят и не спадают. Одна проблема – наушники быстро натирают за ушами.

Cosonic HTS-860MVI 5.1 Home Theater

Если бы мы давали награду за самую лучшую упаковку, то эта гарнитура обязательно бы ее получила. Гигантская черная коробка таит в себе немалых размеров наушники с 5.1-канальным звуком, кучу кабелей и усилитель с блоком питания. И все это ты получаешь всего за $22 доллара. Наушники просто огромные и ощутимо тяжелые. Это расплата за тот самый звук формата 5.1, который обеспечивает эта гарнитура, ведь внутри находятся восемь раздельных динамиков, создающих желаемый эффект. Хотя стоит отметить, что на голове гарнитура сидит отлично. Кожаные амбушюры не раздражают кожу, а наушники не пытаются съехать в какую-либо сторону.

Creative Headset HS-300

Самая недорогая гарнитура в тесте. Экономия заметна почти в каждой детали. Совсем недорогой пластик, грубое изготовление, большая жесткость конструкции. Все это выливается в неудобства при ношении. Посадить науш-



Creative Headset HS-300

$16,3 

Никогда бы не подумал, что такая малосимпатичная штука, да еще и за $16, будет так хорошо играть. Может быть, она не умеет воспроизводить самые высокие частоты, зато чувствительность у нее на зависть всем конкурентам, басы в меру, а «середина» без видимых завалов. По звучанию это самые приятные наушники в тесте. Да и вообще, гарнитура – отличный универсал. Модель хорошо подходит и для виртуальных сражения, и для музыки. Несмотря на не очень удобную конструкцию, это один из лучших вариантов для экономных игроков.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Номинальное сопротивление: 32 Ohms

Номинальный диапазон частот:
Наушники: 20 – 15.000 Hz
Микрофон: 380 – 16.000 Hz

Чувствительность, dBV, 1 kHz:
Наушники: 113 dB
Микрофон: 65 dB

Тип акустического оформления: открытые





LuoDI LD-U500

$23 

С *LuoDI LD-U500* приятнее слушать музыку в обычном стерео режиме. Однако звучат они очень спорно. Хотя высокое разделение каналов, очень объемное звучание, плотная середина и хорошие высокие частоты придутся тебе по вкусу. Но обладают они и одним большим недостатком. У этой модели напрочь отсутствует бас. И это при 40-мм динамиках! Явно какая-то китайская магия, причем не помогают никакие настройки. Также необходимо отметить, что амбушюры у наушников тканевые, а не кожаные.

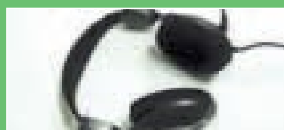
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Номинальное сопротивление: 32 Ohms

Номинальный диапазон частот:
Наушники: 30 – 18.000 Hz
Микрофон: 100 – 16.000 Hz

Чувствительность, dBV, 1 kHz:
Наушники: 100 dB
Микрофон: 58 dB

Тип акустического оформления: закрытые





ZALMAN ZM-RS6F+M

$50 

Еще одна модель с настоящим звуком на 5.1 каналов. Только в отличие от творения **Cosonic**, она не имеет собственного усилителя и не может вибрировать и прыгать у тебя на ушах, изображая сабвуфер. Если выглядят наушники на все сто, то вот звучат они, увы, не так хорошо. Очень не понравились резкие «верха», режущие слух. Да и 5.1-канальный звук в исполнении от **Zalman** не слишком реалистичный. Центральный канал ощущается хорошо, но вот с остальными пятью все гораздо хуже. Звуки валятся в кучу, а баса почти нет.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Номинальное сопротивление: 32 Ohms

Номинальный диапазон частот:
Наушники: 50 – 20.000Hz
Микрофон: не указано

Чувствительность, dBV, 1 kHz:
Наушники: 89 dB
Микрофон: 40 dB

Тип акустического оформления: закрытые





Terratec HeadSet Master 2

$26 

Поначалу многого от этой малютки не ждешь, однако маленькие и очень удобные наушники выдают хороший сбалансированный звук. Особенно понравилась стерео панорама – кажется, что музыка льется снаружи, благодаря чему совершенно не создается неприятного эффекта игры музыкантов у тебя в голове. А самое удивительное, что они, не в пример *LuoDI LD-U500*, еще и выдают неплохие басы, хотя верхние частоты и «середина» у них чуть-чуть похуже. Общее впечатление от звучания «Мастеров» очень положительное.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Номинальное сопротивление: 32 Ohms

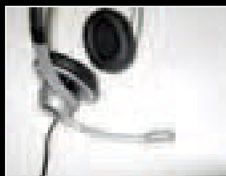
Номинальный диапазон частот:
Наушники: 20 – 20.000Hz
Микрофон: 20 – 16.000 Hz

Чувствительность, dBV, 1 kHz:
Наушники: 105 dB
Микрофон: 58 dB

Тип акустического оформления: открытые



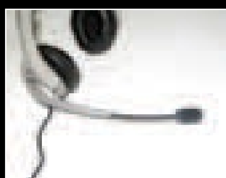
МИКРОФОНЫ



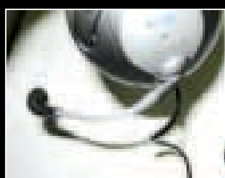
Микрофон *Logitech USB Headset 250* очень четко и достоверно передает голос, так что тебя всегда узнают в игре или видеочате. Также эта модель хорошо «давит» внешний шум.



Creative *Headset HS-300* обладает очень чувствительным микрофоном с хорошим диапазоном. Для голосового чата лучше не придумаешь.



Микрофон оказался «способнее» самих наушников, поэтому *Logitech USB Headset 20 Stereo* больше подойдет для аудио или видео конференций.



Микрофон у *LuoDI LD-U500* самый обычный, ничем особенным не выделяющийся среди таких же дешевых собратьев – не огорчает, но и не радует.



При вполне стандартных характеристиках, микрофон *Labtec Gaming FX:1* совсем не улавливает нижние частоты, сильно изменяя голос.



У *ZALMAN ZM-RS6F+M* весьма оригинальный микрофон. Его можно положить на стол или закрепить на воротнике. Качество записи – чуть выше среднего.



У гарнитуры *Cosonic HTS-860MVI* очень качественный микрофон. Конечно, вокальные партии не запишешь, но для игр более чем достаточно.



Наушники *Terratec HeadSet Master 2* оборудованы довольно-таки удачным микрофоном – он удобный и достаточно чувствительный.

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, http://www.nix.ru).

ники в нужное положение, даже учитывая заточную дужку, получается далеко не с первого раза. В течение десяти минут ты к ним привыкаешь, но через полчаса они начинают так сильно давить на ушные раковины с обратной стороны, что появляется единственно желание – снять их. И это весьма огорчает, ведь звучат они просто отлично.

LuoDI LD-U500

Весьма неоднозначная гарнитура от китайского производителя. Подключается она через *USB*-порт, поэтому не требует наличия звуковой карты. В наушниках заявлено объемное 5.1-канальное звучание, но достигается эффект не увеличением количества динамиков, а за счет программных средств. Сидят на голове *LuoDI LD-U500* удобно, а немного подрегулировав оголовье, можно добиться от них очень устойчивого равновесия. И все же наушники слишком тяжелые. Оголовье и крепления сделаны из металла, а вот пластик чашек выглядит слишком дешево.

ZALMAN ZM-RS6F+M

Самая футуристическая гарнитура в тесте. Чашки в виде овалов, складная конструкция, позволяющая довольно массивным наушникам компактно складываться, хороший пластик, кожаные амбушюры. Когда впервые берешь их в руки, кажется, что они предназначены для головы марсианина. Но когда вся эта чудо-конструкция раскладывается, то наушники сидят просто как влитые – очень удобно, одел и забыл. Ничто не мешает, не трет и не спадает.

Terratec HeadSet Master 2

Почти невесомая модель с весьма солидными 30-ти миллиметровыми динамиками от известного производителя качественного аудио-железа – компании **Terratec**. На первый взгляд, конструкция хлипкая и ненадежная, однако сделаны «Мастера» очень качественно. Достаточно плотная синтетическая ткань на чашках не раздражает уши. Больше того – это самая легкая и удобная гарнитура в тесте. Ее можно носить целый день и не замечать.

Выводы

За качественное изготовление, удобство, легкость, хороший звук, USB-подключение и отличный микрофон «Выбор редакции» получает гарнитура *Logitech USB Headset 250*. С ней ты сможешь часами сидеть в онлайн-играх, слушать музыку, смотреть фильмы и общаться в голосовых чатах. И главное, для этого тебе даже не нужно наличие звуковой карты в компьютере.

А вот «Лучшая Покупка» достается гиганту от компании **Cosonic** – *HTS-860MVI.* При наличии 6-канальной звуковой карты ты сможешь оценить объемный звук в играх и фильмах, не покупая дорогой комплект акустики. Наушники удобно сидят на голове, микрофон обладает хорошим динамическим разрешением, и все это всего за 22 доллара! Также нельзя не отметить гарнитуры от Creative и Terratec. За качество звука и удобство соответственно.



FOXCONN WINFAST F4K8AC-RS

РАЗЪЕМЫ

На коробке и на самой плате нет никаких упоминаний о **Foxconn**. Разве что маркировки процессорного сокета и всех разъемов на боковой стенке, которые тайваньская компания делает не только для себя, но и практически для всех производителей системных плат. Дело в том, что около года назад Foxconn приобрела торговую марку **WinFast** у заслужившей уважение геймерской общественности компании **Leadtek**. Несмотря на свое бюджетное предназначение, при разработке *WinFast NF4K8AC-RS* на разъемах не экономили. Практически все, что требуется, у платы есть: выходы встроенного 6-канального (5.1) звукового контроллера, четыре разъема *USB 2.0* (до восьми с внешней «плашкой»), два *PS/2*, *LPT*, сетевой *LAN*-порт, *COM* и оптический интерфейс *S/PDIF*. А в модификации *NF4K8AC-8EKRS* есть также штатный разъем *FireWare IEEE1394* (у RS его можно подключить дополнительно) и звук на 8 каналов.

ПРОЦЕССОРЫ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Соревнование процессорных гигантов **Intel** и **AMD** продолжается уже много лет, и на данном этапе наиболее «игровыми» CPU большинство специалистов считают «камни» AMD на базе сокета 939. Именно их и поддерживает рассматриваемая нами плата от Foxconn. Причем установить можно не только бюджетный *Sempron* или такую привлекательную модель, как *AMD Athlon 64 3000+* на ядре *Venice* (с возможностью разгона на 30–50%), но и *Athlon 64 FX*, а также двухъядерный *Athlon 64 X2*. В схеме стабилизатора питания использованы конденсаторы фирмы **OST**. Возможности BIOS порадуют большинство пользователей, максимальные значения напряжений таковы: 1.8V для чипсета, 2.8V для памяти, 1.5V для шины HyperTransport и 1.55V для процессора. Частоту FSB можно повышать от 200 до 300MHz с шагом 1MHz.

Текст: Антон Карпин (karpin@gameland.ru)

ЧИПСЕТ NFORCE4

Чипсет *nVidia nForce4*, северный мост которого для большей стабильности охлаждается собственным кулером с вентилятором, предлагает очень продвинутую функциональность. Быструю передачу данных, в том числе и в сетевых баталиях, поможет организовать гигабитный MAC-контроллер. Если же ты решишь разместить все свои игры на одном, более производительном винчестере, а для файловой библиотеки (фильмы, музыка) использовать HDD с меньшим количеством оборотов, тот тут пригодится поддержка *RAID*-массивов с возможностью подключения до четырех *SATA*-дисков и двух *UDMA-133 (PATA)*. Кстати, переходник PATA-SATA идет в комплекте с платой. Единственным минусом, на наш взгляд, является расположение северного моста чипсета напротив слота *PCI-Express x16* – установке пассивного радиатора вместо кулера может помешать видеокарта.

ЧЕТЫРЕ СЛОТА PCI

Разработчикам *Foxconn WinFast NF4K8AC-RS* удалось разместить сразу четыре слота PCI, так что твоя внешняя звуковая карта, ТВ-тюнер и другие устройства не будут страдать от нехватки свободных отсеков. Чуть выше расположен *PCI-Express x16*, предназначенный для установки мощного графического адаптера. Два слота PCI Express x1, рассчитанные на самые новые карты расширения, размещаются и вовсе свободно, поэтому в будущем, когда они начнут вытеснять с рынка PCI-устройства, даже частая их переустановка не вызовет никаких неудобств. Один из немногих минусов конструкции заключается в расположении дополнительного разъема питания *MOLEX* (под последним PCI) – задействовать его необязательно, но если вдруг придется, то надо будет тянуть кабель от БП через всю плату.



СКОРОСТЬ И СТАБИЛЬНОСТЬ ЗА НЕБОЛЬШУЮ ЦЕНУ

В процессе тестирования материнская плата показала отличную надежность – никаких неприятных сюрпризов обнаружено не было, система работала как часы. Производительность также оказалась на высоте – 3705 «попугая» в **3DMark05** (1204x768, *GF 6600 GT* и *AMD Athlone 64 4000+*). Результаты, впрочем, неудивительны, учитывая богатый опыт **Foxconn** на рынке контрактного производства (компания делает «железо» для множества фирм, в том числе **IBM**, **DELL**, **Apple**, **Sony** и т.д.). Разработчикам можно лишь посоветовать использовать более легкие для запоминания названия, а тебе мы рекомендуем присмотреться к модели **NF4K8AC-RS**. Подобную функциональность, а также полноценную поддержку новейших стандартов и технологий за $75 надо еще поискать.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- поддерживаемые процессоры: AMD Socket 939 (Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2);
- чипсет: nVidia nForce4;
- тип поддерживаемой памяти: DDR400 (до 4Gb, возможность использования в двухканальном режиме);
- слоты расширения: 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 4xPCI, 4xSATA, 2xPATA, FDD;
- разъемы на задней панели: 4xUSB 2.0, 2xPS/2, LPT, LAN, COM, S/PDIF coaxial;
- встроенный звук: 5.1-канальный Realtek ALC655;
- форм-фактор: ATX, 240Ч305 мм;
- ориентировочная цена: $75



Чувство снега



Обзор современных технологий охлаждения

Текст: Михаил Сотник(mp@noolandshaft.ru)

У настоящего геймера должно быть горячее сердце и холодный процессор. Если следовать этому правилу, то удовольствие от игры никогда не омрачится внезапным зависанием компьютера. Чтобы температура комплектующих не превысила все допустимые пределы, давно и успешно применяются всевозможные системы охлаждения. Они установлены на процессоре, видеокартах, чипсетах и даже винчестерах. На сегодняшний день разнообразие принципов действия таких систем очень велико, поэтому попытаемся немного в них разобраться.

Охлаждать просто

Все компьютерные комплектующие так или иначе греются – из-за работы на высоких частотах они рассеивают много энергии. Размер же их поверхности обычно невелик, и воздух, за счет своей малой теплоемкости и теплопроводности, не успевает «остудить» чип, это сможет сделать специальный радиатор. Чтобы площадь соприкосновения с воздушной средой была больше, охлаждающий элемент увеличивают в размерах и придают ему сложную форму. Тем не менее, сильно «раздувать» объемы радиатора нельзя – ведь он может просто не влезть в корпус или за счет тяжести повредить плату или процессор. Сегодня также существует множество безвентиляторных решений для графических плат, причем не всегда обычных. Так, например, в видеокартах **ASUS** серии *Silencer* присутствует целых два радиатора, один расположен параллельно плате, а второй находится на поворотном шарнире, и его можно ориентировать в зависимости от воздушных потоков в корпусе.

Охлаждать быстро

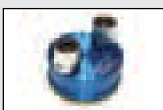
Кроме веса есть еще одна проблема, которая препятствует увеличению охлаждающего элемента. Поясню на простом примере. Когда ты кладешь ложечку в чай, ее ручка нагревается лишь через некоторый промежуток времени. То же самое верно и для радиаторов – если сделать их слишком большими, скорость теплообмена между источником тепла и воздушной средой будет невысокой. Впрочем, сегодня существует решение вышеозначенной проблемы – тепловые трубки. Такие приспособления представляют собой герметично закрытый полый цилиндр, в котором находится смесь жидкости (эфира, ацетона, спирта, воды) и ее паров. Например, компания **Sapphire** в видеокартах серии *Blizzard -Radeon X850 XT* и *Radeon X850 XT* – использовала жидкий металл, галлий. Состав смеси зависит от температуры, при которой система должна работать. Один конец трубки помещают на источник тепла, другой в зону охлаждения. При нагревании жидкость испаряется, и пары переходят в зону охлаждения, где они конденсируются и возвращаются в зону нагрева. Для увеличения эффективности в стенках цилиндра иногда прокладывают тонкие каналы-капилляры. Таким образом можно создать «арматуру» для высокоэффективного радиатора, а на нее впоследствии нанизать пластины, которые будут получать практически одинаковое количество тепла, как бы далеко они ни находились от нагретого источника.

Охлаждать хорошо

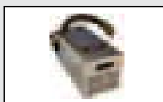
Чтобы охлаждение было как можно эффективнее, поверх радиаторов обычно устанавливают вентиляторы. Они обеспечивают отток горячего воздуха. То, насколько хорошо они работают, сильно зависит от профиля крыльчатки (лопастей), а также от диаметра самого кулера. Чем он больше, тем с меньшей скоростью может вращаться пропеллер, в результате – меньше шума.

Охлаждать оригинально

Об альтернативных методах, а также о применении термопаст читай во врезках. И выбирай в соответствии со своими потребностями.



В последнее время все более популярными становятся водяные системы охлаждения. Они состоят из водоблока (элемента, отводящего тепло от нагретой поверхности), помпы (она прокачивает воду сквозь систему), а также радиатора (иногда с тихим вентилятором), который охлаждает жидкость, выступающую в роли переносчика тепла. Такие системы практически бесшумны и достаточно эффективны, но в случае протечки могут испортить компьютер. К тому же они обычно занимают много места.



Удел самых требовательных оверклокеров – фреоновые охладители. Фактически, они представляют собой миниатюрный холодильник, способный «остудить» даже самые горячие процессоры и видеокарты до минусовой температуры. В этом и кроется загвоздка – если их одновременно не подогревать, из окружающего воздуха образуется конденсат, который погубит электрические цепи компьютера. Зато с эффективностью такой системы (равно как и с размерами и потребляемой энергией) мало что может сравниться.

Не подмажешь – не поедешь





Для лучшего контакта системы охлаждения и охлаждаемого элемента используются специальные теплопроводные пасты. Они заполняют полости, образующиеся при совмещении недостаточно тщательно обработанных поверхностей, и обеспечивают быструю передачу тепла от источника к приемнику. Одна из лучших разработок такого рода, которую можно найти на рынке, – российская КПТ-8. Стоит она недорого и продается на любом компьютерном рынке.

Текст: Матвей «hate008» Булохов (hate008@gameland.ru)

Если максимальное разрешение, с которым можно играть в ***Doom3*** на твоей системе, составляет 640x480, а любимый набор графических настроек – very low, то самое время подумать о покупке новой видеокарты. Но все ли так фатально? Нельзя ли предотвратить (или хотя бы отложить) очередной компьютерно-хардварный удар по бюджету? Можно. Из этой статьи ты узнаешь, как получить максимум fps от устаревающей железки, не используя паяльник и жидкий азот.

В ПОГОНЕ ЗА FPS

Учим разгонять видеокарту

ОБЩЕЕ

В начале позволим себе немного теории. Увеличение производительности может быть достигнуто двумя методами: посредством разгона, то есть, поднятием рабочей частоты чипа и памяти, а также активизацией отключенных конвейеров (софт- и хард-модификация). Дополнительные результаты в разгоне могут быть достигнуты благодаря вольт-моддингу, с помощью которого можно подать большее напряжение на элементы карты, увеличив ее разгонный потенциал. Хард-мод требует от исполнителя некоторой радиотехнической квалификации, а вольт-мод – еще и умения искать принципиальные схемы элементов в сети и «читать» их. Поэтому их описание лежит за пределами нашей статьи. Речь пойдет исключительно о «мягких», программных методах.

СОФТ

На данный момент удобнее всего пользоваться двумя следующими программами: ***RivaTuner*** (**http://downloads.guru3d.com/download.php?det=163**) и ***ATiTool*** (**http://www.techpowerup.com/atitool**). Первая утилита умеет работать с частотами практически всех современных чипов, а также предоставляет возможность изменять множество других настроек. Ориентирована она, прежде всего, на продукцию **nVidia**. Фирма, модели которой умеет разгонять программа ATiTool, очевидна из ее названия. Кроме работы с частотами, она позволяет управлять таймингами видеопамяти и обладает уникальной функцией – встроенным поиском артефактов, благодаря которому становится возможен полностью автоматический разгон. И несмотря на то, что последняя стабильная версия 0.24 не может управлять частотами никаких карт, кроме **ATi** (впрочем, в нестабильной 0.25 beta 7 поддержка чипов nVidia уже добавлена), поиск артефактов позволяет заметно ускорить предстоящую операцию.

ATI

Начнем с канадских «видюшек». Запусти ATiTool и нажми кнопку «Find Max Core». Программа начнет поднимать частоту ядра, периодически останавливаясь, чтобы дать разогреться чипу, и проверить, не достигнута ли предельная температура, при которой появятся искажения в выводе 3D-картинки. После того как чип разогреется, и ты увидишь первые артефакты на картинке, утилита начнет понижать частоту. Когда понижение прекратится (этим моментом можно считать 10-15 минутную безошибочную работу на повышенной частоте разогретого ядра), запиши достигнутую частоту, сбрось значения в исходное состояние, нажав кнопку «Default», и повтори похожий процесс, чтобы найти максимальную частоту работы видеопамяти, кликнув иконку «Find Max Mem». Завершив процесс, выстави найденное значение ядра ползунком «Core» и сохрани полученную конфигурацию. Все это займет относительно много времени – для получения стабильного результата понадобится не меньше часа для каждого из шагов. Зато это не требует от тебя ничего, кроме терпения.

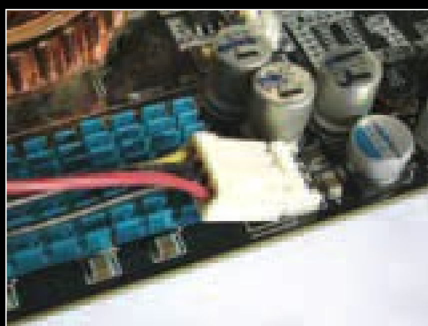
NVIDIA

Перейдем к картам от nVidia. Запусти ***RivaTuner***, нажми на кнопку с треугольником («Customize...»), расположенную рядом со спецификациями, и выбери пер-



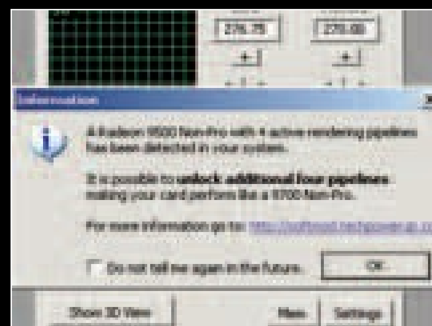
ОХЛАЖДЕНИЕ

Для улучшения стабильности работы штатный алюминиевый кулер от **Saphire** был заменен на самое дешевое ($3-10 в рознице) из найденных решений для охлаждения видеокарт. Комплект Titan из окрашенного под медь алюминиевого кулера, восьми радиаторов-наклеек для памяти, разных скобок крепления и большого тюбика с термопастой.



РАЗВОДКА

Нам удалось потерять гарантию безо всяких хард- и вольт-модификаций: из-за разводки, которая не предусматривает установки радиаторов на чипы видеопамяти, разъем дополнительного питания (в нашем случае совершенно ненужный) был безжалостно погнут. Будь готов к подобным жертвам ради поднятия скорости и стабильности работы карты.



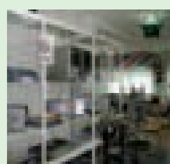
ПОТЕНЦИАЛ

Скачанный и установленный ***ATITool*** 0.24 самостоятельно сообщает о возможности волшебной софт-модификации нашего подопытного в Radeon *9700* (Non-PRO). Хорошая, но не очень точная информация: программа не проверяет разрядность шины, которая в данном случае позволит получить только аналог Radeon 9500 PRO.

вую пиктограмму с изображением карты. В появившемся окне «Low-level system tweaks» поставь галочку напротив надписи «Enable low-level hardware overclocking» и ответь на запрос «Reboot». После перезагрузки вернись в это же окно RivaTuner, параллельно запустив ATITool, и включи в ней «Scan for artifacts». Начни повышать частоту с шагом в 5-10MHz: увеличил, подождал несколько минут, увеличил еще – и так до появления первых артефактов. После этого начинай снижать частоту с шагом 3-5MHz до нахождения оптимального значения. Повтори тот же алгоритм для памяти, не забыв предварительно вернуть частоту ядра в исходное значение, и сохрани найденные результаты. В качестве тестов на наличие ошибок отрисовки можно пользоваться играми и тестовыми пакетами (например, ***3DMark03***), но времени это займет больше.

СОФТ-МОД

В отличие от разгона, софт-мод доступен далеко не на всех моделях. Помимо чипа R-300, работающего в *Radeon'ax 9500/9700*, подтверждена возможность выполнить модификацию на моделях *nVidia GeForce 6800SE*, из которых после включения дополнительных пиксельных и шейдерных конвейеров получатся аналоги *6800GT* и *Ultra*. Энтузиасты с сайта **http://www.techpowerup.com** отличились не только созданием ATITool. Там же (**http://www.techpowerup.com/softmod/downloads.php**) можно обнаружить модифицированный набор драйверов ***Catalyst***, которые после установки попытаются активизировать все 8 конвейеров, которые содержатся в R-300. Если экземпляр карты окажется удачным, то после установки и перезагрузки чип заработает на полную мощность.



СОВЕТ

Если ты планируешь покупку современной видеокарты с расширенными возможностями софт-модификации и разгона, то без информации обо всей модельной линейке тебе не обойтись. Во-первых, не выбирай самые Low- и Hi-End модели. Урезанная в два раза пропускная способность шины и объем видеопамяти не «вылечатся» никакими модификациями, а в верхнем сегменте обычно и без того слишком горячо и быстро, что ограничит предел максимально возможного разгона. Во-вторых, старайся узнать о степпинге (промышленной версии) чипа и взять модель с самым последним: как правило, чем выше его маркировка, тем больше потенциал по частоте. В-третьих, узнай штатную частоту и скорость памяти на интересующей тебя модели. Это поможет посчитать теоретическую пиковую частоту ее работы. Например, если 2х-наносекундная память DDR2 работает на 900MHz, то у тебя в запасе 100MHz (1000/ 2(нс) * 2 (DDR2) – 900).

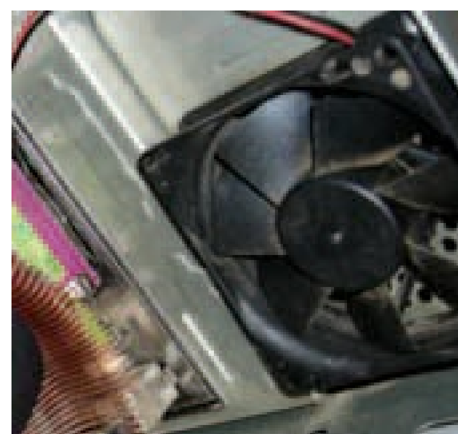
ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мы не рекомендуем автоматически подключать конфигурации повышенных частот при загрузке ОС. Вместо этого включай «разогнанный» профайл перед запуском только тех приложений, которые предъявляют повышенные требования к карте, и отключай его во время обычной работы. Несоблюдение инструкций, описанных в статье, может повлечь за собой повреждение оборудования: при разгоне рабочая температура чипа и памяти увеличивается. Автоматический разгон безопаснее ручного, так как алгоритм старается не дать компонентам перегреться и быстрее сигнализирует об опасности. Чтобы избежать проблем в ручном режиме, не стоит делать шаги увеличения слишком большими, а периоды ожидания разогрева – слишком маленькими. Везение необходимо всем оверклокерам. Конкретный экземпляр способен показать как рекордные частоты, так и артефакты в самом начале процесса. Удачи тебе!



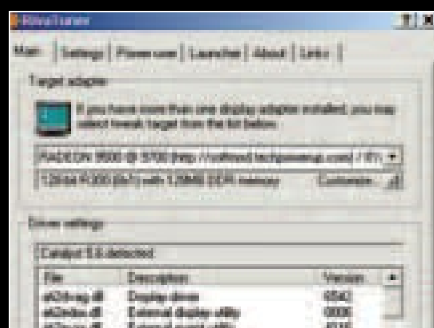
Герой повести

Для экспериментальной проверки идей, изложенных в этой статье, была использована видеокарта *Saphire Radeon 9500* (Non-PRO) с 128Mb памяти *Infineon* 3,0 ms и пропускной способностью шины 128bit.



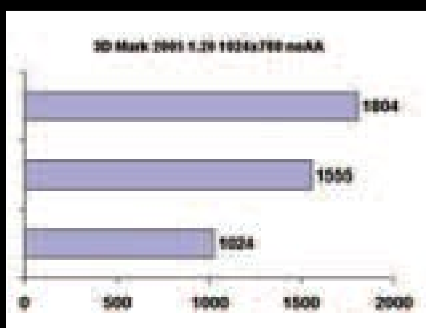
Ветерок

Не забудь, что охлаждение видеокарты зависит еще и от правильно организованной вентиляции внутри корпуса.



RIVATUNER

Обозначением 8x1 *RivaTuner* рапортует о включении восьми конвейеров. Несмотря на то, что статистика с http://www.techpowerup.com показывает 70% успешных модификаций, загрузка ОС и проверка работы в бенчмарках не гарантирует отсутствия проблем – просто так чип никто маркировать не будет. Готовься к возможным артефактам.



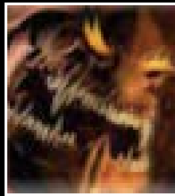
РЕЗУЛЬТАТ

Успешная софт-модификация и последовавший за ней разгон позволили увеличить быстродействие графической подсистемы нашего тестового экземпляра почти в два раза. Нижний результат – R300 с четырьмя конвейерами на штатной частоте. Посредине – восемь конвейеров. Вверху – рабочая частота чипа и памяти увеличена до 350/300MHz.



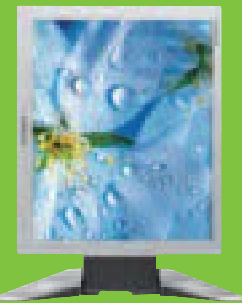
Не стесняйся обращаться к менеджерам торгового зала: в их должностные обязанности входит знание модельного ряда видеокарт, ориентированных на любителей разгона. Уточни также возможность «манибэка» – это пригодится, если видеокарта окажется с низким разгонным потенциалом.

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет! Ты спрашиваешь – мы отвечаем. Представляем твоему вниманию новый выпуск FAQ'а. Отправляй нам все свои вопросы по электронной почте или оставляй сообщения на форуме, мы, JeForce и MegaZver, всегда рады тебе помочь.

Q Здравствуйте! Решила приобрести себе ЖК-монитор, а то старый ЭЛТ на столе занимает много места. Подскажите, какой монитор лучше купить, чтобы он и для игр подходил, и на вид был красивым? Ксения.



A Привет! Помочь тебе найти красивый монитор мы вряд ли сумеем – о вкусах, как говорится, спорят, но до хрипоты. А вот как подобрать модель, подходящую для игр, – расскажем. Основное различие между ЖК-дисплеями заключается в типе матрицы – от нее на 99% зависит, как будет выглядеть картинка. Чаще всего встречаются модели на базе *TN+Film* панелей. У них, как правило, хорошее время отклика (в играх почти нет смазываний), но плохая цветопередача и небольшие углы обзора. Есть также мониторы с *S-IPS* матрицами – они лучше всех передают цвета (для игр это тоже немаловажно), но по скорости реакции пикселя уступают TN+Film, к тому же темные тона у них несколько отливают фиолетовым цветом. До последнего времени самым неудачным вариантом для игр были мониторы с *MVA-* или *PVA-* матрицами. При неплохом уровне черного цвета и больших углах обзора, они были медленнее всех – динамичная картинка заметно смазывалась. Однако именно MVA или PVA мы тебе порекомендуем, если ты найдешь такой монитор с овердрайвом (*overdrive*). Это совсем новая технология, позволившая почти полностью избавиться от шлейфов в играх, сохранив при этом все достоинства MVA и PVA (естественные цвета изображения и большие углы обзора). Время отклика таких моделей в спецификациях пишется с приставкой *GtG* (например – 6 мс GtG).



Какая именно матрица стоит в понравившейся тебе модели, ты сможешь уточнить у продавца. В магазине обязательно проверь монитор на наличие битых пикселей. Распознать их нетрудно – это светлые или темные точки, цвет которых не меняется.

Q Расскажите, пожалуйста, чем отличается обычная звуковая карта от встроенной? К примеру, от *SoundMAX Integrated Digital Audio*.

Alexx

A Можно выделить два основных отличия – это поддержка разнообразных технологий и качество звука. Большинство встроенных контроллеров поддерживает технологию *EAX* максимум второй версии, в то время как большинство внешних карт (на примере карты Audigy) умеет работать с незаменимыми в играх звуковыми эффектами EAX3 и 4. Есть, правда, и исключения, например, «материнка» *MSI K8N-SLI Platinum* с интегрированным чипом *Creative Sound Blaster Live 24-bit*, который также поддерживает EAX3. Тем не менее, качество звука на встроенных чипах обычно существенно хуже, чем в обычных картах, за счет более мощных звуковых процессоров. Кроме этого, есть еще два момента, на которых стоит остановиться. Во-первых, у интегрированных в плату микросхем отсутствует нормальная экранировка – из колонок могут быть слышны щелчки или шипение. Во-вторых, если используется встроенный звук, зачастую имеет место падение производительности в играх, вплоть до 10fps. Это происходит из-за того, что центральный процессор расходует свои ресурсы для нужд аудио-карты. На наш взгляд, лучший звук в играх и минимальное падение производительности в настоящий момент обеспечивают карты *Creative Audigy* и *Audigy 2* (вероятно, и *Audigy 4*). Вот такие отличия.

Q Помогите! Когда я играю в *FarCry*, *F.E.A.R* demo или *Cross Racing Championship*, в процессе игры все нормально, но если я выхожу в главное игровое меню, то графика сбивается в мозаику (или, так сказать, мусор). При этом ни текста, ни кнопок не видно, в самой же игре все нормально. Так было с драйверами *Catalyst 5.3*. Поставил я версию 5.7 – мусор вроде бы исчез, но появился еще более противный глюк. Теперь *GTA SA*, где все всегда было OK даже на *Catalyst 5.3*, иногда останавливается, а через 20 секунд появляется сообщение "VPU RECOVER". Я восстанавливаю настройки графического ускорителя по умолчанию. После этого игра продолжается, но как будто в *Software rendering*. Даже не знаю, что и делать. Система такая: *Windows XP SP2 RU, AMD Sempron 2600+, Epox 8krai-x, 512 Kingmax (2x256), Sapphire Radeon 9550 128Mb (128bit)*, блок питания 330W (тяжелый).

monkeymagnat

A С игрой GTA SA может помочь отключение *FastWrite* и *Side Band Addressing*. Первое можно деактивировать в драйверах (*SmartGart* -> быстрая запись), второе – в *BIOS*. Кроме этого следует поставить свежие драйвера на аудио-карту (особенно, если она встроенная или Creative Live!), бывали случаи глюков с игрой именно из-за звука. Чтобы избавиться от его пропадания в игре, следует отключить аппаратное ускорение звука в dxdiag.exe. Также надо инсталлировать (или переустановить) последние драйвера VIA Hyperion для чипсета твоей материнской платы. Кроме того, подобные неприятности могут возникать из-за стороннего драйвера IDE. Поэтому, если у тебя стоит VIA IDE Accelerator, то удали его из системы. Если все же проблема остается, попробуй отключить FastWrite и Side Band Addresing.

Q Время от времени у меня компьютер вылетает в синий экран. Иногда это происходит, когда я играю, в другой раз – когда запускаю фильмы или просматриваю диск на приводе, а порой и через 5 секунд после загрузки ПК. Что мне делать – ума не приложу. Система: *AMD Athlon XP 2500, ATI R9600 PRO 256Mb SAPPHIRE, 2x512 Mb PC2300 Hynix-I*, Б/П *300W*. P.S. Я буду вам очень благодарен, если поможете. Ну а если нет, значит, такова моя судьба. Всего хорошего вам и вашему журналу!

Евгений Ярullин

A Можно что-то сказать без конкретного осмотра, но есть вероятность, что дело в перегреве системы. Проверь показатели температуры – если в Windows температура

процессора превышает 50 градусов, тогда, возможно, проблема именно в этом. С другой стороны, судя по твоим описаниям, сбои происходят в моменты всех пиковых нагрузок на БП, когда раскручивается привод или запускается операционная система, то есть тогда, когда потребление энергии резко возрастает. Поэтому стоит обратить внимание на блок питания. Если бы ты указал производителя БП, то можно было бы указать на источник возникающих неприятностей с большей уверенностью. Однако в любом случае, мощность 300W для твоей системы – почти предел, и даже хорошие блоки питания со временем ухудшают свои характеристики. Кроме того, чтобы быть уверенным, обязательно обнови драйвера на чипсете. Для плат на чипсете от **VIA** установи драйвера *VIA Hyperion5.x*, на базе **nForce** – *nForce 5.10* (последние официальные «дрова» для *nForce2*, *3*). И проверь (к примеру, программой ***MemTest***) оперативную память – подобные проблемы могут также возникать из-за сбоев в работе ОЗУ.

Q **Здравствуйте! У меня такая проблема. Имеется система *Pentium 4 1.8a* (ревизия ядра *C1, FSB 400*), *Epox-4реаеі, 768Mb DDR (2100), ASUS v8420 deluxe (GeForce 4 Ti 4200-128Mb).* На множестве сайтов читал, что этот процессор гонится до *3000MHz.* У меня же получается его разогнать только до *2130MHz* . Пытался поднимать напряжение на 0,5 и 0,25 – ничего не помогает, система все равно не стартует. После того как компьютер поработает в течение часа, удается запустить процессор на частоте 2.7GHz. При этом Windows грузится, и все работает нормально, но когда я выключаю, а затем включаю компьютер, система опять не стартует. Приходится обнулять BIOS. Подскажите, в чем проблема – в матери или просто неудачный экземпляр процессора?**

Сергей.

A Привет. В твоем случае проблема, скорее всего, заключается именно в материнской плате. В ее адрес в свое время было много негативных высказываний как раз из-за проблем с разгоном. Совет в этом случае один – перепрошить BIOS, в большинстве случаев такая операция решает проблему. Если же это не даст результатов, то, возможно, дело в неудачном экземпляре процессора (хотя C1 ревизия вполне удачна в плане разгона), так что, скорее всего дело в материнской плате (тем более что после некоторого времени работы CPU удается разогнать до 2.7GHz).

Q **Здравствуйте, *JeForce & MegaZver!* Вчера плакал горькими слезами, спасая свой комп от клинической смерти после запуска *F.E.A.R.* на максимальке. ЗаDooMался... Посоветуйте оптимальный вариант улучшения моей системы, которая сейчас такая вот: *Athlon XP 1700+, мать на чипсете VIA KT400A от MSI, Ram 256Mb 2700 (Kingstone), ASUS GF FX 5200 128Mb, SeaGate 80Gb&WD 80Gb, DVD от Sony*, корпус *Codegen 300W.***

1. Хотелось бы собрать новую систему на основе старой материнской платы. По финансовым соображениям, шибко не разгуляешься. 2. В магазинах говорят, что можно брать новую планку памяти PC 3200, и она нормально сработается со старой. Просто будет функционировать на более низкой частоте (333MHz вместо 400MHz)?

A Привет.
Теперь по пунктам.

1. Если ты не собираешься переходить на новую платформу, то для твоей материнской платы оптимальным бюджетным решением станет замена процессора на *AMD Athlon 2500+ Barton* (его можно будет разогнать без каких-либо проблем до 3200+). Ты должен быть в курсе, что полугигабайтного ОЗУ, например, для ***Doom3*** мало, не говоря уже о прожорливой демке F.E.A.R. Поэтому будет не лишним добавить планку памяти на 512Mb. Сейчас ее цена не так высока: $40-50. И, конечно же, для F.E.A.R надо будет поставить как минимум *GeForce 6600GT*, хотя и с этой видеокартой ты не сможешь играть в «Страх» на максимальных настройках. Впрочем, расстраиваться не стоит. Дело в том, что при разрешении 1600x1200 пикселей с включенными анизатропной фильтрацией и антиалиасинге, бету версию F.E.A.R не тянет даже *GeForce 7800GTX* (около 20 fps), приемлимая скорость получается лишь с двумя такими адаптерами в режиме SLI.

2. В магазине, как ни странно, были правы. Так что смело покупай PC 3200.

Q **Привет! Как перепрошить биос на чипсете Intel 915?**

Чтобы перепрошить BIOS, тебе нужно воспользоваться специальной программой, которая обычно есть на диске из комплекта поставки материнской платы (внимательно изучи руководство по работе с этой программой). Кроме того, эту утилиту можно найти на сайте производителя материнки, там же может быть и новый BIOS. Перед прошивкой обязательно отключи антивирус и все лишние программы.

Q **Здравствуйте, уважаемая редакция «PC Игр». Я узнал, что можно разогнать процессор. Подскажите мне, как это сделать, и до какой отметки можно увеличить частоту? Процессор – *Pentium 4 1,5GHz (Socket 478).***

A Твой CPU можно разогнать примерно до 2200MHz. Но перед этим стоит позаботиться о качественном охлаждении, а потом нужно приобрести хорошую термопасту (*КПТ-8*, *АлСил3*). Учти, что все это ты делаешь на свой страх и риск, мы никакой ответственности за произведенные тобой действия не несем. Разгон производится в BIOS посредством увеличения частоты системной шины FSB (частота процессора равна произведению значения FSB на множитель процессора, 100 x 15). Не забывай, что частота памяти тоже будет увеличиваться. Для лучших результатов можно поднять напряжение на процессоре до 1,8-1,9V – но этот этап самый опасный, при чрезмерно завышенном напряжении твой CPU может просто сгореть. Разгон рекомендуем делать с шагом 10-20MHz и проверять стабильность процессора прогонкой бенчмарков.

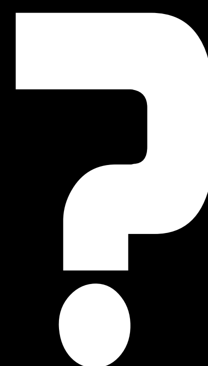
~ Никогда не используй этиловый спирт для протирки экранов мониторов. Это может повредить антибликовое покрытие дисплея.

~ При разгоне памяти на видеокарте стоит позаботиться об охлаждении микросхем. Для этого воспользуйся теплопроводящим клеем *Алсил*, с помощью которого и наклей медные или алюминиевые радиаторы. Их можно купить на радиорынке или в компьютерном магазине, а также сделать самим, выпилив из старого кулера.

~ Если кулер начал барахлить и издавать посторонние звуки, то продлить ему жизнь поможет силиконовая смазка, например *«ПМС-100»*.

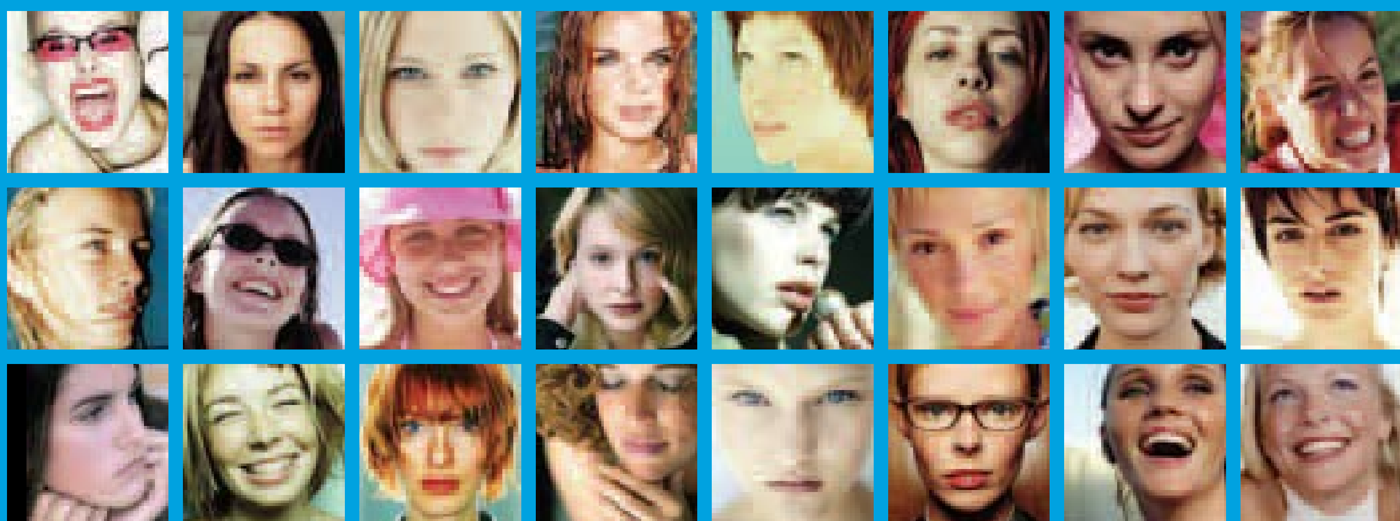
~ Следи за температурой своего компьютера. Это относится не только к CPU и видеокарте, но и к жесткому диску – его перегрев может вызвать появление битых секторов (aka кластеров или бэд-блоков) и потерю всех файлов. Если температура твоего винчестера больше 50 градусов, стоит позаботиться о его дополнительном охлаждении. Перегреву подвержена оперативная память и чипсет.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!



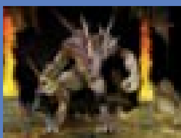
ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

hard_faq@pc-games.ru

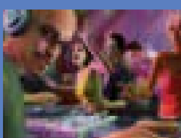


ПУТЕВОДИТЕЛЬ

РУБРИКА КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ / НОЯБРЬ 2005







Приветствуем! Ну, вот и свершилось – **«Путеводитель»** практически окончательно сформировался в полноценную рубрику и обрел четкую структуру. Отныне в этом разделе ты сможешь найти полный «джентльменский набор» читера со стажем: руководства, коды, пасхальные яйца и секреты к наиболее известным компьютерным играм. Не стоит полагать, что использование кодов и чтение руководств – это удел совсем зеленых новичков или же безнадежных ламеров. Во-первых, есть люди, которым не терпится поскорее пройти игру до конца и с чувством глубокого удовлетворения посмотреть финальный ролик. Их больше волнуют сюжетные перипетии, нежели процесс собирания оружия (накопления ресурсов, достижения очередного уровня – нужное подчеркнуть). А может, ими движет обыкновенный спортивный интерес и желание поскорее добавить еще один пунктик в солидный список «My completed games». Во-вторых, многие читы носят исключительно развлекательный харакер – почему бы, к примеру, не посмотреть на забавную модель персонажа или не пострелять из секретной пушки, когда все остальные уже стали доступными по мере прохождения? В-третьих, далеко не у каждого геймера найдется терпение, чтобы осилить один и тот же тяжелый момент игры по двадцатому разу. Наконец, не стоит забывать о перфекционистах, которых хлебом не корми – дай максимальный рейтинг получить и открыть все, что только возможно.

Какие бы цели не преследовал лично ты – надеемся, и тебе новая рубрика придется по вкусу. Все самое прикольное, полезное и сокрытое от посторонних глаз будет ждать тебя на страницах «Путеводителя» каждый месяц. Кроме того, уже сейчас в голове зреют планы по проведению тематических конкурсов и розыгрышей. Мы с радостью выслушаем всю критику, пожелания и предложения на нашем форуме – поделись своими впечатлениями, они точно не останутся без внимания!

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

НА ДИСКЕ

БАЗЫ КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ
- CheMax 5.5
- CheMax Rus 4.3
- База «Путеводитель»

СОФТ
- ArtMoney PRO
- ArtMoney SE
- GameWiz 32 + Trainer Kit
- WinHEX 12.0

ТРЕЙНЕРЫ
- Dragonshard
- JetFighter 2015
- MotoGP 3: Ultimate Racing Technology
- Pilot Down: Behind Enemy Lines
- Squad Assault: Second Wave
- The Sims: Nightlife
- Total Overdose

В ЖУРНАЛЕ

BATTLEFIELD 2

ТАКТИКА НА КАРТАХ

Текст: Алексей Харитонов aka FL@SHman

Данная статья позволит вам освоить стандартный набор карт, а также предоставит не только готовые концепции, но и научит внедрять свои оригинальные решения для каждой игровой ситуации. Любая стандартная карта рассчитана на 16, 32 и 64 игрока. Для нас наибольший интерес представляет первый тип, так как именно на нем проводится большинство соревнований. Как правило, на x16 картах играют 8x8, а на x32 – 12x12 и более участников.



DALIAN PLANT

Действие разворачивается в окрестностях стратегически важной дальянской электростанции. Всего на карте есть четыре контрольных точки, и любую из них можно и нужно захватывать.

Пожалуй, самым важным чеком на этой карте является вертолетная площадка, расположенная на берегу. Если этот чек будет взят командой, в составе которой есть хорошие пилоты, отбить его (да и вообще, передвигаться на технике по карте) будет весьма проблематично.

Не стоит забывать об охране главной базы – лишившись ее, вы потеряете танк, контроль над стационарными противовоздушными и противотанковыми комплексами. И что самое неприятное, враг сможет беспрепятственно взрывать оборудование главнокомандующего. Стоит отметить, что китайскую базу оборонять немного проще, так как все пространство около чека отлично простреливается.

Давать конкретные советы по игре именно на этой карте я бы не стал – наступать можно по какому угодно направлению, используя любые комбинации с техникой и ее экипажем. Единственное «но» – не стоит забывать об обороне главного чека.

DAQING OILFIELDS

На этой карте есть всего четыре контрольных точки, и их все можно захватить. Как нетрудно догадаться, основные бои разворачиваются на среднем чеке, который окружен четырьмя огромными цистернами.

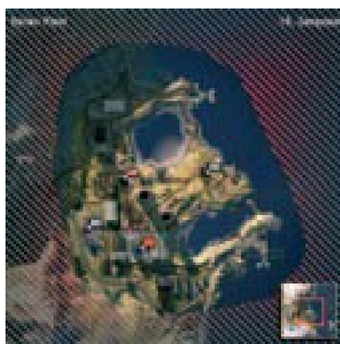
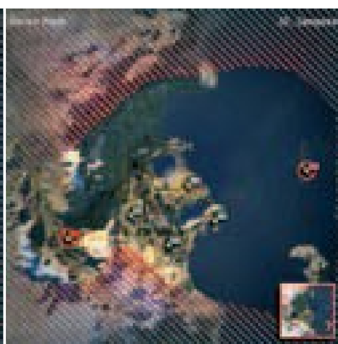
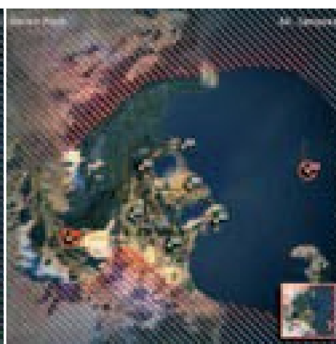
Daqing Oilfields – air domination карта, и от того, насколько хорошо покажет себя экипаж вертолета, во многом зависит исход битвы. Если воздушное пространство контролируется вами – дружественная техника сможет спокойно работать на земле, чего не скажешь о вражеских танках и джипах.

Как показывает практика, среднюю контрольную точку может взять только пехота. Танк, в принципе, может подъехать вплотную к стенке и оказаться в радиусе взятия флага, но риск оказаться подорванным с помощью C4 при этом крайне высок. Ключ к успешному взятию этой точки – слаженная работа сквада; командир остается в безопасном месте неподалеку от флага, остальные ведут агрессивное наступление под прикрытием танка.

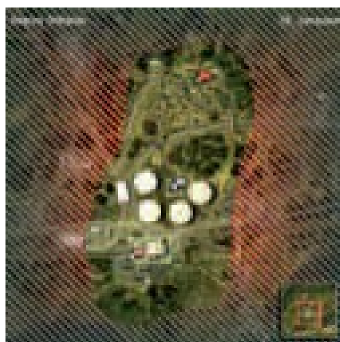
В целом, тактика на этой карте достаточно линейна: два пилота пытаются занять доминирующее положение в воздухе, командир минирует главную базу и ложится неподалеку. Остальные занимают всю доступную технику и отправляются брать центральный чек.

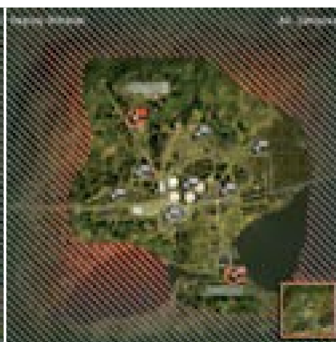
DRAGON VALLEY

Еще одна карта для любителей вертолетов. Каждой из команд изначально принадлежит один чек, на котором, помимо вертолета, появляются танк, APC и

Dalian plant.





Daqing Oilfields.

FAQ

В: Можно ли играть в он-лайне с пиратской версией *Battlefield 2*?

О: Нет, на всех чемпионатах идет проверка серийного номера.

В: Как сделать так, чтобы прицел снайперской винтовки не исчезал после выстрела?

О: Все просто – не нужно отпускать кнопку мыши после выстрела.

В: Как можно быстрее спускаться по лестнице?

О: Нажмите на «спринт» (по умолчанию Shift), и вы съедете по лестнице намного быстрее.

В: Можно ли на чемпионатах играть с разблокируемым оружием?

О: Нет, «анлоки» запрещены в большинстве лиг и ладдеров.

В: Как выбрать домашнюю карту?

О: Для начала нужно изучить все имеющиеся карты, потом оценить умение игроков в различных специализациях, и на основе этого сделать выбор. Если подходящих карт оказалось несколько, нужно сыграть несколько матчей на каждой из них и проанализировать статистику.

В: Можно ли подсветить на карте технику, если не видишь ее?

О: Да. Для этого в коммуникационном меню кликните на supported, но не как обычно, левой кнопкой, а правой. После этого появится дополнительная менюшка, в которой можно указать тип объекта.


К центральному чеку можно подобраться и с воды.

несколько джипов. Всего на карте существует четыре захватываемые контрольные точки. Чек, расположенный около плотины, проще всего взять при помощи техники; танк и APC двигаются бок о бок, постоянно ремонтируя друг друга (оба водителя должны быть инженерами). Если подъезды заминированы, один из водителей может покинуть свою машину и под прикрытием демонтировать мины при помощи гаечного ключа. Контрольную точку, расположенную в деревне, лучше брать пехотинцам. Технике там делать нечего, она «выносится» за считанные секунды из стационарного TOW или ракет антитанков. Взяв под контроль этот чек, в вашем распоряжении окажется стингер, при помощи которого можно сделать полеты вражеского вертолета более рискованными.

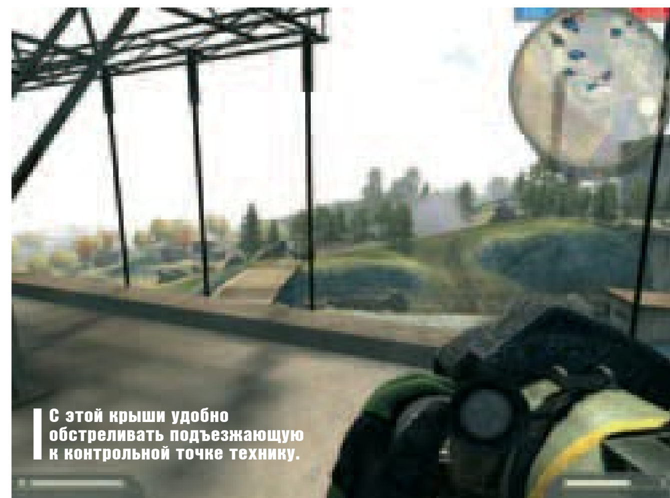
В общем, тактика за обе стороны очень похожа: главнокомандующий минирует главный чек и прячется в безопасном месте, экипаж вертолета в основном занимается воздухом, иногда переключаясь на наземную работу, двое инженеров занимают бронированную технику и движутся в направлении плотины, а остальные на джипе пытаются занять деревню.

FUSHE PASS

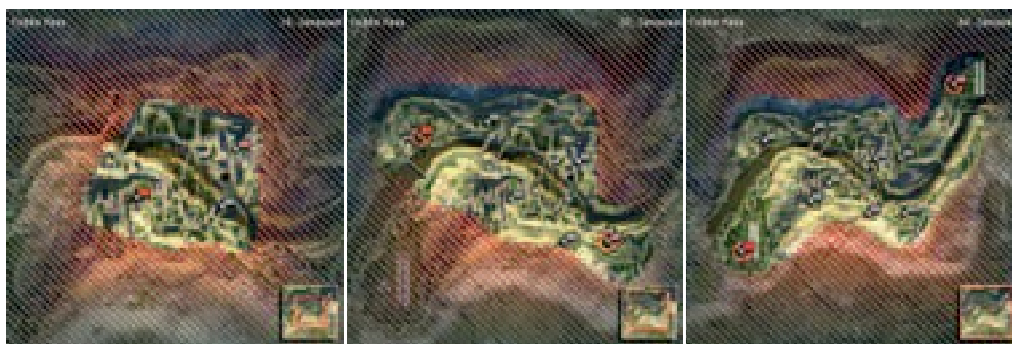
Внешне эта карта напоминает Dragon Valley, но на самом деле у них очень мало общего: в ущелье Фуши у нас всего три захватываемых контрольных точки и нет вертолетов. Контроль над чеком на плотине и эффективная оборона собственной базы – вот два основных момента, на которые стоит обращать особое внимание. Учитывая, что расстояния между контрольными точками не так уж и велики, а также имеется большое количество техники, на главной базе можно оставить всего одного командира. Он минирует главный чек с помощью C4, занимает позицию в безопасном месте неподалеку, а в случае опасности мобилизует 2-3 бойцов для обороны базы. Остальные под прикрытием техники пытаются взять под контроль плотину.

СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ

Открываем обычным «Блокнотом» файл «unlocks.py», расположенный в директории \EA GAMES\Battlefield 2\python\bf2\stats. В строчке "defaultunlocks" заменяем все нули на единички. Должно получиться следующее: defaultUnlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1]. Подобный трюк работает только в версии 1,00, как в одиночной игре, так и мультиплеере.


С этой крыши удобно обстреливать подъезжающую к контрольной точке технику.


Dragon Valley.


FuShe Pass.

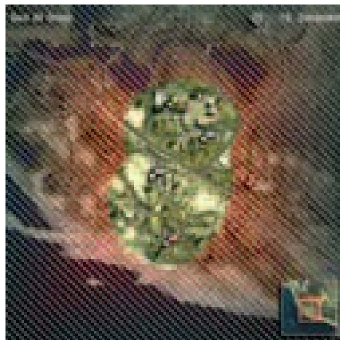
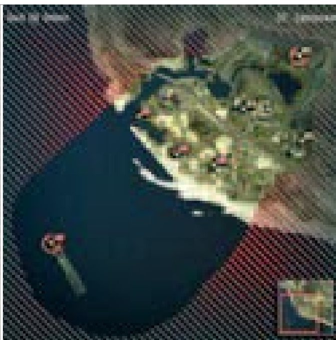
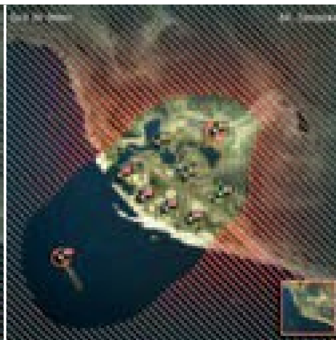
СИСТЕМА КОМАНД

Для эффективной взаимосвязи между игроками нужно разработать универсальную систему обозначений различных мест на карте. Если каждый будет называть точки по-своему, то, во-первых, на сообщение определенной информации уйдет больше времени. Во-вторых, так не получится точно передать месторасположение врага. Поэтому заранее обозначьте все важные точки на карте, а на тренировках и клановых побоищах используйте только эту терминологию.

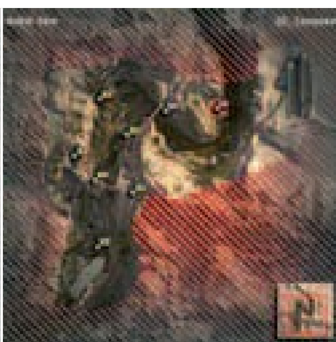
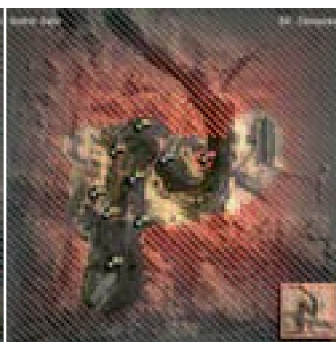
СВЯЗКА КОМАНДИР – ВЕРТОЛЕТ/САМОЛЕТ

Пилотам бывает сложно замечать технику среди деревьев, домов и прочих укрытий на карте – высота большая, да и скорости немаленькие. Поэтому для более эффективной зачистки местности главнокомандующий и члены команды должны по возможности подсвечивать цели на карте. При достаточной сноровке техника врага будет «выноситься» задолго до того, как она успеет что-то предпринять.



Gulf of Oman.

Kubra Dam.

GULF OF OMAN

Если x32 и x64-размерности этой карты включают в себя береговую линию, авианосец и аэродром, то на x16 все гораздо скромнее: четыре контрольных точки, по одному танку с каждой стороны и несколько джипов. Карта довольно удобная для танкистов, имеется множество естественных и искусственных укрытий, при умелом использовании которых можно доставить много хлопот наступающему противнику. Основное время танку лучше проводить в обороне; при поддержке со стороны командира можно сдерживать наступление пехоты противника, который пытается пересечь отлично простреливаемый дорожный переезд. Но если вы предпримете атаку на одну из контрольных точек, находящуюся на половине противника, без поддержки «брони» вам не обойтись.
Чек, расположенный около американской базы, лучше всего брать пехотой при поддержке танка. Для лидера штурмового отряда есть много удобных позиций в близлежащих домах, поэтому убитые солдаты смогут быстро возвращаться в бой. Именно слаженная работа сквада позволит вам оперативно занять эту позицию.
А вот контрольная точка, расположенная на половине МЕС требует иного подхода. Тут пехота должна рассредоточиться вокруг чека, не позволяя вражеским анти-танкам обстреливать чек, на который должен въехать ваш танк. Для повышения эффективности танку и пехотинцам должен активно помогать главнокомандующий. Но не стоит слишком сильно акцентировать на этом внимание, враг может легко пробраться к вам в тыл.



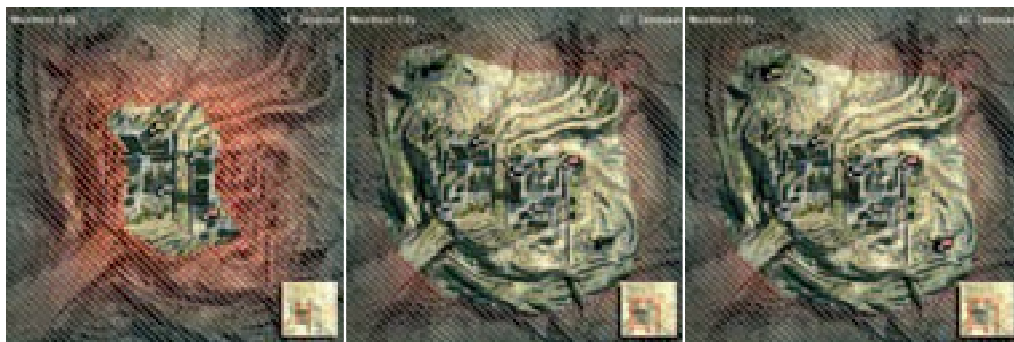
Настоящее раздолье для снайперов.

KUBRA DAM

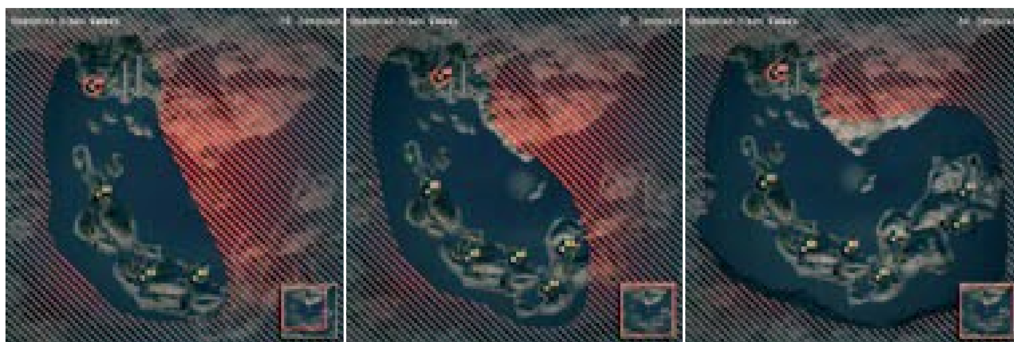
Эта карта в первую очередь интересна тем, что на ней можно использовать преимущества большого перепада высот. Всего на ней четыре чека, и все их можно захватить. Два средних чека находятся один над другим: с верхнего гораздо проще вести наступление на главную базу противника и на нижнюю контрольную точку, но внизу есть транспортный вертолет, который может изменить ситуацию в корне.
На мой взгляд, лучше всего вести наступление сразу на оба чека одновременно. Танк при поддержке трех пехотинцев (один из которых играет спецназом) занимает верхний чек. Спецназовец подрывает мост с помощью C4 со стороны неприятеля, препятствуя проезду техники к подконтрольной точке. После этого можно занять глухую оборону, отвлекаясь только в случае появления противника на базе.
На нижний чек отправляются трое бойцов, которые с максимальной осторожностью занимают позицию. Самое главное сохранить живым сквадлидера, ведь пока он в строю – сквад бессмертен.

MASHTUUR CITY

Вот мы и добрались до первой городской карты. В отличие от x32 и x64-размерностей, на ней нет транспортных вертолетов, а это существенно изменяет характер боевых действий. У каждой из сторон в распоряжении имеется танк, APC и джип. Бои идут за четыре контрольные точки, по-



Mashtuur City.



Operation Clean Sweep.

парно разбросанные по обе стороны от пересохшего канала. Очевидно, что большую часть времени танк и APC должны работать бок о бок, ремонтируя друг друга в случае попаданий из различных противотанковых орудий (водители – инженеры). Целесообразно эту парочку отправить на южный чек со стороны MEC, поскольку топография этого района карты наиболее благоприятна для техники.
А вот пехоте лучше заняться северным чеком со стороны США. Точка расположена так, что американцы в любом случае приезжают первыми. Исходя из этого, нужно грамотно строить тактику, играя за MEC. Один из вариантов – объезд на джипе по дну канала и атака с крыши ближайшего дома.
После взятия всех чеков можно постепенно продвигаться к базе противника, и если повезет – вы быстро одержите победу.

OPERATION CLEAN SWEEP

Это единственная x16-карта, на которой есть самолеты. Учитывая то, что расстояния между чеками, по меркам ***Battlefield 2***, просто огромны, а игроки передвигаются, используя технику, умение пилотов и стрелков определяет исход сражения.
При игре за MEC в вашем распоряжении оказываются два танка, три APC и одна «тунгуска». Учитывая то, что для полноценного использования самолета нужны два пилота, нетрудно догадаться, что каждый член команды будет управлять тем или иным транспортным средством. Схема следующая: три человека защищают северный чек, все остальные, в том числе и командир, два оставшихся. Каждый боец имеет в своем распоряжении персональное транспортное средство и обладает высокой мобильностью, которая позволяет оперативно передислоцироваться к тому чеку, где он больше всего нужен. Если ваш самолет подбили, «тунгуска» может выехать на дорогу рядом с взлетной полосой, отпугнув этим вражеский самолет.
При игре за США все гораздо сложнее. Если противник занял грамотную оборону, отбить хотя бы один чек будет весьма проблематично. Поэтому основная цель – закрепиться на одном из чеков. На каком? Пожалуй, проще всего взять северную контрольную точку. Но что будет, если вы ее возьмете? Она находится на значительном удалении от двух других, и даже на технике добираться до следующего чека довольно долго. В результате игра может затянуться на неопределенно долгий промежуток времени. Взять средний чек? Но на нем появляется только один APC; а без техники его отнимут так же легко, как и отдали. А вот главная база представляет наибольший интерес. Взяв ее, в вашем распоряжении окажутся сразу три бронированные машины: танк, APC и Брэдли. Вы лишите противника возможности пользоваться авиацией, и сможете беспрепятственно взрывать оборудование главнокомандующего.
Точку можно взять в том случае, если действия команды слажены: сначала на нее пробирается сквад-лидер, потом на нем появляется вся остальная команда. Очевидно, что вас будет встречать много вражеской техники, поэтому в отряде особенно нужны анти-танки.



К южной контрольной точке на стороне MEC можно также подобраться через этот тоннель.

CHEATS

Чит-кодов, как таковых, в *Battlefield 2* нет. Однако особо ушлые игроки уже успели обнаружить два занятных глюка, которые дают самые настоящие читерские преимущества (проверено на версиях по 1.02).

ДВОЙНОЙ НАБОР ОЧКОВ

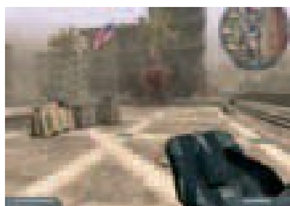
При уничтожении солдат неприятеля артиллерийским ударом главком получает лишь по одному очку за душу. Однако можно запросто получать и по два! Для этого нужно сделать следующее:
1. Стать главнокомандующим.
2. Нацелить удар по позициям врага. Можно немножко схитрить и заманить в ловушку сразу несколько неприятелей – наживкой послужат сброшенные боеприпасы.
3. ПОСЛЕ назначения точки удара и ДО самого артобстрела быстренько поменять специализацию – очки будут начислены как за обычное убийство. После этого можно опять стать главкомом и повторять процедуру сколько угодно.

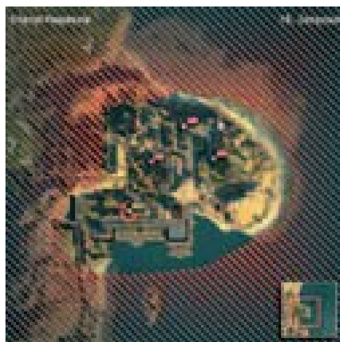
ДЕЗЕРТИРСТВО НЕ ПОРОК

Данный хинт позволит тебе находиться за границами карты неограниченное время, однако придется прибегнуть к помощи другого игрока.
1. Пускай сквадлидер отправляется в «красную зону», где ты последний раз слышал предупреждение о дезертирстве.
2. Респаунься у сквадлидера – теперь можно безболезненно находиться за пределами боевых действий! После смерти напарника возьми бразды правления отрядом на себя, и пускай бывший командир среспаунится рядом с тобой... Кто сказал, что дезертирство наказуемо?

РВЕМ КОГТИ!

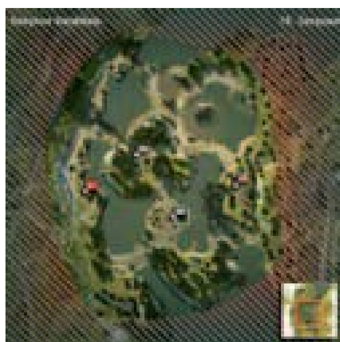
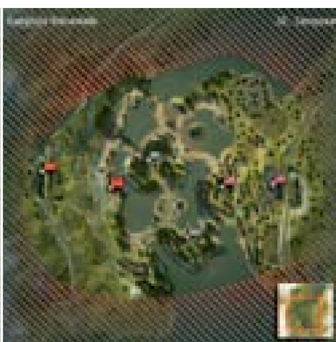
Вы до сих пор считаете C4 узкоспециализированным оружием, предназначенным исключительно для минирования контрольных точек? Отнюдь. С помощью этой взрывчатки можно заминировать джип, и, подобно японскому камикадзе, подрывать вражескую технику. Также C4 можно использовать как оружие ближнего боя, но тут есть одна тонкость. Анимация немного запаздывает, и если C4 реально взрывать спустя полсекунды после броска, то мы еще только видим, как наш боец достает следующий пакет со взрывчаткой.







Sharqi Peninsula.


Songhua Stalemate.

Заняв главную базу, можно продвигаться к остальным чекам, используя всю доступную технику и преимущество в воздухе.

SHARQI PENINSULA

Классическая штурмовая карта, на которой одна из сторон изначально обладает преимуществом по чекам, а вторая пытается это преимущество минимизировать. Так, на Sharqi Peninsula у США в распоряжении имеются три захватываемые точки, а у MEC – всего одна, и ее захватить нельзя.

Играя за MEC, не рассчитывайте отобрать у врага все точки. Это сложно, и в большинстве случаев просто невыполнимо. Поэтому стоит ограничиться взятием одной контрольной точки – этого достаточно, чтобы у вас не «убегали» тикеты.

Предпочтительнее всего занять стройку. Чек находится на самом верху здания, поэтому ни о какой технике речи идти не может. Один сквад подбирается поближе и забирается по одной из лестниц наверх. Сквадлидер остается неподалеку, дабы бойцы, в случае гибели, имели возможность как можно быстрее вернуться в бой.

При игре за США занимаем глухую оборону, уделяя одинаковое внимание охране всех трех чеков. Танку лучше держаться ближе к северной контрольной точке, так он сможет одновременно защищать ее и отстреливать диверсантов, которые попытаются пробраться в тыл. Для защиты чеков неплохо помогает C4.



Тут можно спуститься к железной дороге.

SONGHUA STALEMATE

Если у ваших оппонентов слабые компьютеры – смело выбирайте эту карту, обилие растительности не позволит им нормально играть...

На самом деле, карта довольно интересна с точки зрения тактики. Есть всего четыре чека, причем все они захватываемые. Карта интересна тем, что она довольно широкая – именно это позволяет целым отрядам проникать к любой точке незамеченными. В связи с этим выработать какую-либо тактику просто невозможно! Все решают главнокомандующие; от того, насколько внимательно они будут следить за передвижениями врага, зависит исход сражения.

STRIKE AT KARKAND

Одна из самых интересных карт в игре. Силы США штурмуют город, занятый солдатами MEC. У американцев имеется одна база с танком, APC и джипом – она находится на значительном удалении от города. Также есть еще две точки респауна, расположенные у главного прохода. Особое внимание стоит уделять крышам и маленьким улочкам: передвигаться, бегая по центру улицы, неразумно.

Сначала может показаться, что есть только один въезд в город, но это не так. Можно объехать город слева, двигаясь вдоль домов и выезжая через дворик одного из домов, а можно и справа, спустившись по холму прямо к железнодорожным путям.

Именно этот момент и определяет действия обеих сторон – бои идут за все чеки, а не только за ближайший к базе США.

Итак, для начала рассмотрим тактику за штурмующую команду. Объезд слева есть, но толку от него мало. Время, которое тратится на путь, по меркам Battlefield 2 просто огромно. Главнокомандующий неприятеля успеет десять раз передать ваши координаты своим, в резуль-

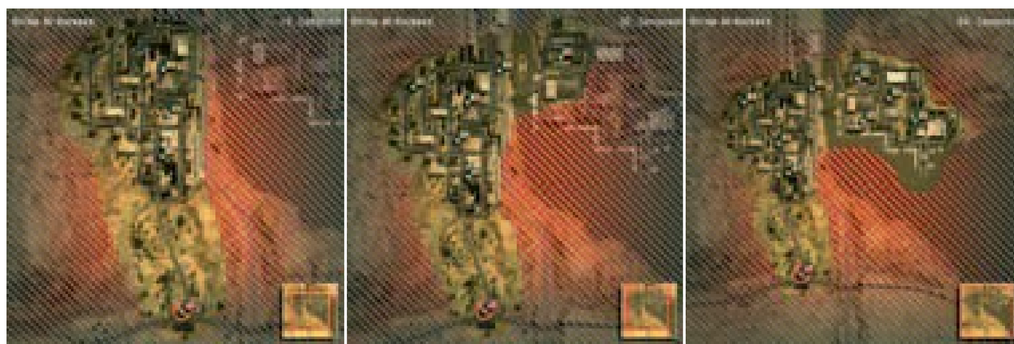
тате чего вы на выезде встретите серьезное сопротивление. Гораздо выгоднее объезжать вражеские позиции слева. Спускаясь с холма, можно пробраться к железнодорожным путям, а можно повернуть чуть левее, и оказаться как бы на заднем дворике сплошной стены домов. В конце расположен выезд на центральный чек. Куда поехать – должен сказать командир, все зависит от расположения сил противника.
Когда вы оказались непосредственно около чека, не стоит сразу же пытаться захватить его на технике, наверняка он заминирован или охраняется парой анти-танков. Лучше сначала отправить пехоту, которая может заставить врага взорвать C4 или выдать свои позиции. Какой чек атаковать первым – неважно. Достаточно одного, и у вас перестанут капать тикеты.
Тактика MEC довольно проста: все чеки должны быть заминированы. Те, кто их защищают, должны иметь возможность беспрепятственно закидывать врага C4 и гранатами, а также обстреливать его из всех доступных видов оружия. Танк должен свободно перемещаться между площадью и северным чеком. Кроме того, важно вовремя перебрасывать силы от одной контрольной точки к другой, в случае усиленной атаки на один из чеков. Соблюдая все эти правила, можно не отдать врагу ни одной контрольной точки за весь раунд.

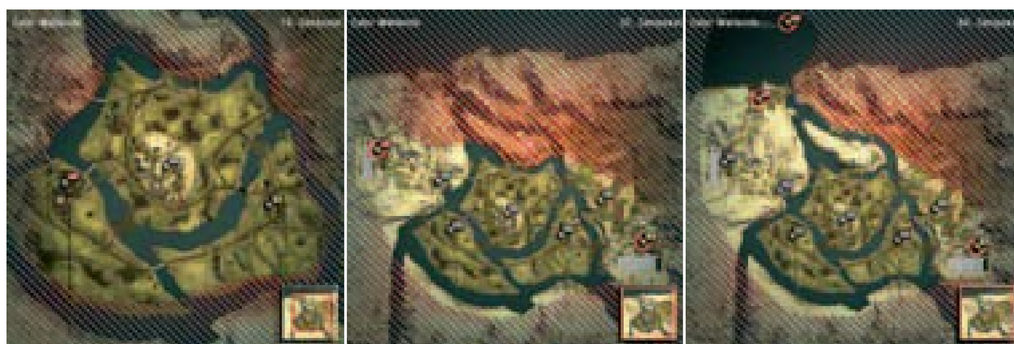
ZATAR WETLANDS

На этой карте, как нетрудно догадаться, основные сражения ведутся за центральный чек. Помимо него на карте есть еще две контрольных точки – главные базы США и MEC.
В самой маленькой версии у нас есть один центральный остров, который соединен с двумя другими двумя деревянными мостами и парой бродов. На этой карте главная роль отведена технике, именно от мастерства танкистов зависит успех команды. Рядом с чеками имеются стационарные установки TOW, которые могут оказать неоценимую помощь в борьбе с техникой.
За каждую из сторон можно выделить два сценария нападения: атака на центральный чек и попытка захватить главную базу противника. Одновременно это делать я бы не советовал, наскоки небольшими группами обречены на провал.
Контрольную точку следует брать всеми доступными силами (техника, пехота), оставляя одного лишь сквадлидера на безопасном расстоянии. Как правило, такие четко скоординированные атаки позволяют захватить чек до того, как враг успеет предпринять какие-либо действия для защиты.
Контролируя две точки, можно полностью переключиться на оборону и дожидаться момента, когда закончится время раунда или у противника «убегут» все тикеты.

Разумеется, для каждой из карт можно придумать еще множество других более изящных тактических решений. Их количество ограничено только вашей фантазией и опытом. Даже играя на публичных серверах, можно подмечать оригинальные элементы карт, которые пригодятся при составлении собственной тактики. Только на практике можно проверить жизненность тех или иных решений, поэтому не бойтесь экспериментировать. Удачи на полях сражений!

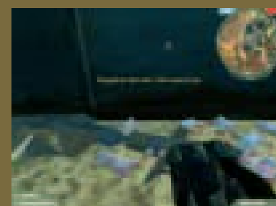

Выезд на центральную площадь.


Strike at Karkand.

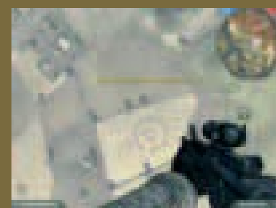

Zatar Wetlands.

EASTER EGGS

Кто бы мог подумать, что в такой серьезной игре, как *Battlefield 2*, найдется место приколам разработчиков? Описанные ниже «пасхальные яйца» еще не были официально объявлены, однако от пытливого взора фанатов сложно что-либо утаить.
1. На карте Sharqi Peninsula можно подорвать контейнер с... розовыми плюшевыми медвежатами!



2. Если внимательно присмотреться к доскам объявлений, то на некоторых можно заметить оборванный постер *Battlefield 1942*.
3. Еще не все позабыли фильм «Знаки»? С высоты птичьего полета на карте Zatar Wetlands (вариант на 32 игроков), возле северо-восточного флага, отчетливо видны причудливые следы на поле. А вы говорите, что инопланетян не бывает…





Ищи патч 1.3 на диске!

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Текст: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

Мир *Fable: The Lost Chapters* отличается удивительной целостностью. Давненько в наших краях не появлялись столь продуманные и интересные RPG. Огорчает лишь одно: несмотря на то, что Lost Chapters по продолжительности превосходит оригинальную Fable почти на треть, игра все равно проходится за три-четыре коротких вечера.



По количеству и разнообразию возможностей Fable близка к эпохальным проектам вроде Fallout, Arcanum или Morrowind. Если бы мы описывали каждый аспект во всех подробностях, едва ли хватило бы и половины журнала на материал подобного размаха. Сфокусируем наше внимание на двух элементах геймплея, которые становятся настоящим камнем преткновения для большинства игроков. Разумеется, речь идет о демонических дверях, серебряных ключах и легендарном оружии.

Демонические двери

Демонические двери – это древние стражи, которые сотнями лет охраняют проход в особо значимые места. Не заметить их просто невозможно – огромные ворота в форме лица старца сразу же бросаются в глаза. Будучи своеобразными сфинксами Альбиона, они открываются лишь тому, кто выполняет их задание. Поскольку эти существа любят говорить загадками, без подсказок обойтись очень сложно. На мини-карте их местоположение отмечено фиолетовым цветом.

НЕОБХОДИМЫЕ ДВЕРИ

Как видно из заголовка, пройти через двери, которые перечислены чуть ниже, необходимо для выполнения сюжетных квестов. Рано или поздно тебе придется столкнуться с ними!

1. Witchwood Stones
Эта дверь попадется нам во время прохождения квеста «Find the Archaeologist». Говорим с демоном по прибытии в Witchwood Stones – от нас требуется отгадать его имя. На севере карты мы увидим четыре огромных камня, каждый из которых символизирует определенную букву: T, S, H, I. «Набираем» слово HITS, ударяя камнем, – после этого дверь откроется.
За дверью: пропавший Археолог и куча мелких полезностей.


Мерцание вокруг «именных» камней уж больно смахивает на полицейские сирены.

2. Headman's Hill
Выполняй этот квест только в том случае, если твердо решил жениться на Lady Gray. Достаточно одолеть Thunder, чтобы доказать свою профпригодность этому демону в юбке.
За дверью: ничего особенного, просто выход наружу.

3. Lychfield Graveyard
Один из самых надоедливых квестов. Необходимо найти вещи легендарного воина Nostro. Все они находятся в этой же локации, однако если не знать, где конкретно они лежат, придется перерыть практически все могилы на кладбище и долго рыбачить (лопата и удочка, разумеется, необходимы). Итак:
Меч – в могиле слева перед заходом на мост.
Щит – выуживаем из речки слева сразу после моста.
Броня – в одной из гробниц по центру карты.
Шлем – в доме кладбищенского сторожа, слева от камина.
Приносим все вышеназванные предметы к гробнице Ностро (северо-запад локации), после чего возвращаемся к демонической двери.
За дверью: проход к тюрьме, где в заточении находится мать главного героя.

4. Lookout Point
Последняя дверь в игре, через которую нам нужно пройти. Достаточно просто одолеть Самого Главного Плохиша – Джека.
За дверью: Fire Heart и возможность поиграть в забавную мини-игру.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ДВЕРИ

В такие двери можно не заходить, однако не стоит упускать возможность разжиться множеством ценных вещичек: зельями, оружием и броней.

5. Heroes' Guild
Это первая демоническая

FAQ

Q Как я могу войти в сексуальный контакт с кем-либо?
A Все довольно просто. Купи дом, разговаривай и флиртуй с понравившимся человеком (это может быть как мужчина, так и женщина), дари ему подарки и, в конце концов, сделай предложение – необходимо вручить возлюбленной/возлюбленному обручальное кольцо. Вечером ложись спать и… впрочем, ничего кроме характерных звуков ты не услышишь.
Q Могу ли я вернуться на Арену?
A После победы над гигантским скорпионом путь на Арену закрывают до конца игры.
Q По-моему, чем больше я рыбачу, тем сложнее этот процесс становится.
A Да, это так. Глупо, конечно, но ничего не попишешь.
Q Можно ли продолжить игру после победы над Jack of Blades?
A Можно, но придется просмотреть Credits до конца (а это порядка 20 минут).
Q Неужели никак нельзя продать легендарное оружие?
A К превеликому сожалению, никак.
Q Зачем нужны вещи с высоким параметром «attractive»?
A Так проще общаться с возлюбленными, и это привлекает обычных людей. Если в этом нет необходимости, смело выбирай шмотки с высоким «scariness» (эффект обратный).
Q В какую мини-игру легче всего выиграть?
A Как мне показалось, легче всего отгадывать лишнюю фигурку (в Twinblade's Camp). Реальный способ заработать кругленькую сумму, если, конечно, ты еще не успел заглянуть во врезку «читы».
Q Почему Fable проходится так быстро?
A Потому что издатель устал ждать, и пришлось в срочном порядке выкидывать из игры недоделанные моменты. Надеемся, что анонсированный пока что только для XBOX 360 сиквел выйдет и на PC.

дверь, которую мы повстречаем в своем приключении. По окончанию тренировочного курса в Гильдии мы получаем лампу – именно этот предмет и нужно применить на демоне, чтобы «разогнать тьму».
За дверью: Elixir of Life в сундуке и всякая мелочь на полках.

6. Greatwood Gorge
Дверь расположена на юге карты – демон пропустит нас только в том случае, если мы совершим на его глазах действительно злой поступок. Вариант первый: убивай ни в чем неповинных людей рядом с дверью и зарабатывай таким образом очки. Вариант второй – съешь перед дверью 10 Crunchy Chickens. Полностью отрицательным героям ничего доказывать вообще не придется – для них вход свободен.
За дверью: уникальное оружие Wellow's Pickhammer.

7. Greatwood Caves
Чтобы получить разрешение на проход, необходимо поднять показатель Combat Multiplier хотя бы до 14 отметки. Добиться быстрого повышения лучше всего следующим способом: войти в Hobbe Cave (находится здесь же) и начать планомерную зачистку местности при помощи лука (загодя советую наложить на героя заклятие «Physical Shield»), после чего задать жару Earth Troll все тем же оружием.
За дверью: уникальное оружие The Cutlass Bluetane.

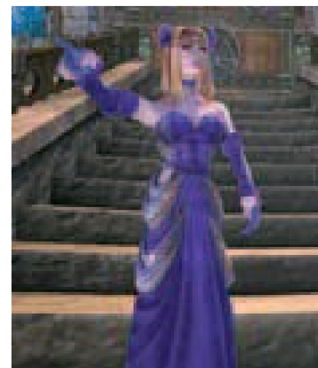
8. Darkwood Marshes
Дай отдохнуть мозгу головному и напряги спинной – демон предложит нам одолеть четыре «волны» агрессивно настроенных хоббсов. Не рекомендуется залезать в это побоище на первых порах – бой предстоит довольно тяжелый, противник просто давит «мясом». Каждая волна включает в себя по четыре хоббса, однако раз от разу уровень монстров становится все круче.
За дверью: полный сет Dark Will Outfit.

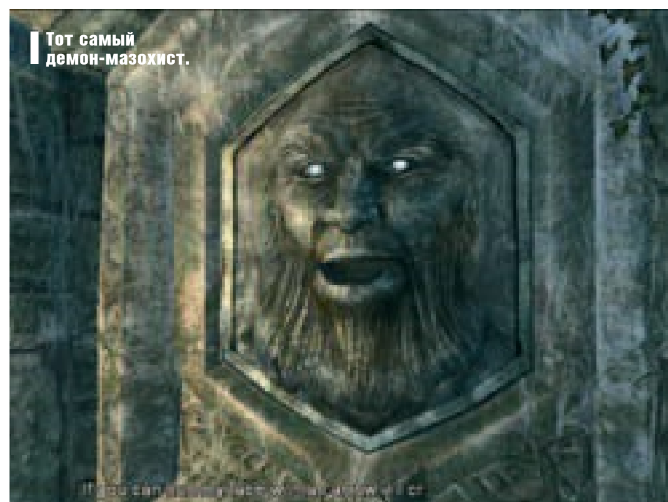
9. Barrow Fields
Страж ставит перед нами забавнейшую цель: обожраться – в самом прямом смысле этого слова. Надоели ему, видите ли, «костлявые путники». Придется поглотить множество еды, прежде чем демон пропустит нас. К примеру, слопать восемь кусков мяса, десять рыб и двенадцать яблочных пирогов. Самый же простой способ – умять шестьдесят морковок.
За дверью: Will Master's Elixir.

10. Knothole Glade
Пожалуй, эту демоническую дверь уже успело открыть большинство из вас. Ведь всего-навсего требуется как следует зарядить по демону из лука – хранитель сам сообщит об этом прямым текстом. Достаточно как следует натянуть тетиву Ebony Bow и выстрелить в дверцу. Как вариант, можно воспользоваться заклинанием Fireball.
За дверью: Elixir of Life.

11. Grey House
Все просто – для открытия доступа к данной двери придется жениться на Lady Grey и не разводиться. В игре даже есть соответствующий квест. Следует помнить, что при выборе между несчастной девушкой и «железной леди» ни в коем случае нельзя склоняться к первому варианту – в таком случае у нас не будет доступа к замку Леди.
За дверью: уникальное оружие Ronok the Axe в сундуке + 15.000 золотом за выполнение самого квеста.

12. Rose Cottage
Демон хочет, чтобы его кто-либо полюбил (не подумай ничего плохого!). Встань напротив двери и вручи ему коробку конфет или красную розу через функцию меню «use». Странно, но


Вот эта девушка с пышными формами – и есть Леди Грей. Советую на ней жениться хотя бы из чисто практических интересов.


Тот самый демон-мазохист.


Сейчас мы «рассеем тьму» при помощи обычной керосинки и проберемся внутрь

CHEATS
Если в большинстве RPG торговец не купит наше добро и вполцены, то здешние предприниматели устанавливают цены на товары в зависимости от их количества в своей лавке. Если у торгаша много, к примеру, морковки, то стоить она будет гораздо дешевле. Этот механизм работает как при покупке, так и при продаже.
Поэтому находим торговца с множеством дорогих товаров (так процесс обогащения пойдет быстрее), скупаем все подчистую в один заход и тут же продаем – наша прибыль сразу же составит несколько тысяч. Повторяем процедуру, пока не надоест.
Помни, что подобную прибыль приносит только крупнооптовая сделка (от десяти штук, как правило) – в рознице же, напротив, уйдешь в минуса.

SKORM'S BOW

Skorm's Bow – самый сильный лук в игре, и найти его существенно сложнее прочего легендарного оружия. Направляемся в Darkwood Chapel of Skorm и жертвуем кого-нибудь положительного персонажа, например, наемников из The Temple of Avo или Oakvale. Телепортируемся обратно в Darkwood и возвращаемся в Skorm's Chapel. Вся сложность в том, что жертвоприношение должно быть совершено в 6 часов утра (чем злее твой персонаж, тем более точно нужно вписаться во временной интервал). Определить 6.00 довольно просто – на часах (верхний правый угол) стрелка должна находиться аккурат между уходящей влево ночью и приходящим справа днем. Если все сделано правильно, ты получишь кучу отрицательных очков и вожделенный лук.

драгоценные камни он почему-то не берет.
За дверью: Bright Will Outfit (полный сет).

13. Abandoned Road
Чтобы открыть эту дверь, необходимо иметь при себе три полных сета брони: Bright Plate Armor, Dark Will Armor, Bandit Armor. Первым делом надеваем Bright Plate Armor и беседуем с демоном. Затем экипируемся в Dark Will Armor и разговариваем со стражем еще раз. Ну и напоследок натягиваем Bandit Armor, заводим диалог еще раз. На всякий случай приведу советы по нахождению перечисленных сетов.
Bright Plate Mail – покупаем на Арене;
Dark Will Armor – в сундуке за демонической дверью в *Darkwood Marshes* (см. выше);
Bandit Armor – весь сет собирается по отдельности в *Abandoned Road* (вещи распиханы по сундукам).
За дверью: уникальное оружие Dollmaster's Mace.

14. Darkwood Bordello
Ни дать ни взять, для прохождения этой двери нужно «преуспеть» с женщиной порядка



десяти раз. В противном случае демон обзовет нашего героя неопытным! Забавно. Если аватар не отвечает данным требованиям, то улучшить сексуальное мастерство можно прямо в здании – правда, придется потратить тысячу золотых. Поверь, оно того стоит.
За дверью: прикольная вещица – Pimp Hat.

15. Necropolis
Наверное, выполнять требования демона этой двери все-таки не стоит – как-никак, хранитель хочет забрать у нас ВСЕ серебряные ключи. Запомни, если ты решишься на этот шаг, обратно ключики вернуть не получится.
За дверью: The Bereaver.

Серебряные ключи

Большинство наиболее ценных вещичек хранится не в обыкновенных сундуках, которые открываются легким движением руки, а в запертых. Чтобы отпереть их, необходимо иметь при себе определенное количество серебряных ключей (на крышке каждого сундука выгравировано нужное число).
Как правило, ключи следует либо выуживать, либо откапывать.



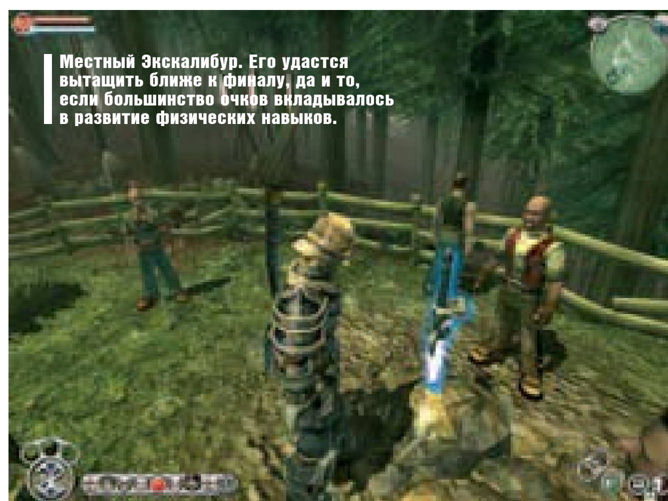
Так и не терпится поскорее заграбастать легендарный арбалет Аркена!



И лишь изредка приходится выполнять какой-либо квест. Ниже приведено местонахождение всех тридцати ключиков, а также двенадцати сундуков.
Guild Woods – выуживаем из пруда.
Lookout Point – прорубаемся через кусты к статуе.
Bowerstone South – на балконе верхнего этажа магазина одежды.
Bowerstone South – завершаем квест учителя по поиску книжек – Book Collection Quest (см. разделом ниже).
Orchard farm – рыбачим у северного причала.
Fisher Creek – рыбачим на северной стороне.
Fisher Creek – завершаем Fishing Competition Quest (задание выдает старикашка, который живет здесь же).
Greatwood Lake – в конце северной дороги.
Rose Cottage – откапываем у дома в цветочном кругу.
Hobbe Cave – откапываем в кругу грибов в Focus Chamber.
Darkwood Lake – выпустить стрелу через дыру в высокий мистический камень в южной части.

Ancient Cullis Gate – порыбачить у западного моста.
Grey House – порыбачить возле демонической двери.
Oakvale – выкапываем возле статуи в Memorial Garden.
Oakvale – завершаем Chicken Kicking Competition Quest.
Twinblade's Camp – выкапываем в кругу цветов в юго-восточной части.
Witchwood Stones – рыбачим возле демонической двери.
Witchwood Lake – копаем возле красной светящейся статуи.
Knothole Glade – выкапываем в кругу растений между домами в южной части.
Windmill Hill – выкапываем в кругу цветов возле западного дома.
Windmill Hill – выкапываем в

кругу цветов возле мельницы.
Headsman's Hill – выуживаем во время прохождения Mayor's Invitation Quest.
Bowerstone Manor – ищем в кровати спальни Леди Грей.
Lychfield Graveyard – выуживаем в прудике возле дома кладбищенского сторожа.
Lychfield Graveyard – выкапываем в могиле Katie Stutter за находящейся по центру гробницей.
Lychfield Graveyard – внутри центральной гробницы.
Cliffside Path – выкапываем в кругу грибов в северной части.
Hook Coast – хорошенько обыскиваем помещение внутри маяка.
The Lost Bay – выкапываем в могиле Bayhouse Keepers возле западного побережья.
Necropolis – рыбачим возле демонической двери.


Местный Экскалибур. Его удастся вытащить ближе к финалу, да и то, если большинство очков вкладывалось в развитие физических навыков.

Далее приведен полный список сундуков, которые открываются серебряными ключами. Как правило, чем больше ключей требуется для отпирания замка, тем круче находящееся внутри добро. Учти, что Silver Keys после использования не исчезают, а остаются при тебе. Тем не менее, для ящика из The Lost Bay потребуются все тридцать штук.

Для того чтобы заполучить один из серебряных ключей в школе Bowerstone South, необходимо выполнить квест Book Collection Quest. Учитель попросит нас принести какие-нибудь книжки для детей. Однако абы какое чтиво для этой цели не подойдет – далее по тексту приведен список из нужных 25-ти фолиантов.

Легендарное оружие

Негоже героям ходить с топором или мечом, который был куплен в ближайшем городе у оружейника. Если поначалу в магазинах еще можно приобрести достойную экипировку, то ближе к середине игры настоятельно рекомендуется раздобыть сет приличной брони и какое-нибудь легендарное оружие.

SWORD OF AEONS

Наносимый урон: 550.
Вес: легкий.
Где достать: Победить Jack of Blades; НЕ кидать клинок в Vortex.
Руны: Health Augmentation, Mana Augmentation, Experience Augmentation, Sharpening Augmentation.
Описание: Самое древнее оружие, которое обладает силой всего Альбиона.

THE HARBINGER

Наносимый урон: 198.
Вес: легкий.
Где достать: вытащить из камня в локации The Temple of Avo. Необходимо прокачать физические параметры до максимума.
Руны: Sharpening Augmentation, Piercing Augmentation.
Описание: этот меч выковали близнецы Эльда и Эсса. Но, осознав истинную силу созданного оружия, они отрубили себе руки, дабы мир более не знал оружия столь разрушительной силы.

THE KATANA HIRYU

Наносимый урон: 215.
Вес: легкий.
Где достать: в Bowerstone Manor, внутри сундука, открываемого 15 серебряными ключами.
Руны: Sharpening Augmentation, Flame Augmentation.
Описание: метал этой катаны необычайно прочен. Давным-давно монахи с дальних холмов использовали свои таинственные знания, чтобы превратить Hiryu во что-то очень могущественное. Секрет этого оружия был унесен ими в могилу.

THE CUTLASS BLUETANE

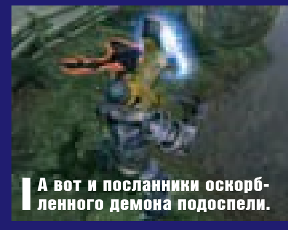
Наносимый урон: 165.
Вес: легкий.
Где достать: за демонической дверью в Greatwood Caves.
Руны: Lightning Augmentation.
Описание: сабли были излюбленным оружием моряков по

СЕРЕБРЯНЫЕ КЛЮЧИ

ЛОКАЦИЯ	НУЖНО КЛЮЧЕЙ	НАГРАДА
Heroes' Guild	20	Murren Greathammer
Greatwood Lake	5	Elixir of Life
Hobbe Cave	5	Will Master's Elixir
Darkwood Lake	15	Arken's Crossbow
Grey House	10	Sharpening Augmentation
Witchwood Stones	15	Health Augmentation
Headsman's Cave	15	Mana Augmentation
Bowerstone Manor	15	The Katana Hiryu
Circle of the Dead	10	Piercing Augmentation
Hook Coast	15	Murren Greataxe
The Lost Bay	30	The Avenger, драгоценные камни
Necropolis	25	Archon's Battle Armour

EASTER EGGS

Выше по тексту упомянут способ открытия демонической двери в Witchwood Stones (самый первый пункт в разделе). Забавно, но если на камнях «набрать» SHIT вместо HITS, откуда ни возьмись, появятся два оборотня и атакуют нас. Наверное, проделка обиженного демона.


А вот и посланники оскорбленного демона подоспели.

BOOK COLLECTION QUEST

КНИГА	ГДЕ ИСКАТЬ
Creatures of Albion Book I	Heroes' Guild
Creatures of Albion Book II	Heroes' Guild
Creatures of Albion Book III	Heroes' Guild
The Old Kingdom	Heroes' Guild
The Dragons	Heroes' Guild
The Other Land	Heroes' Guild
The Northern Wastes	Heroes' Guild
The Tale of Twinblade	Heroes' Guild
The Arena	Heroes' Guild
A Love Story	Heroes' Guild
The Pale Balverine	Heroes' Guild
The Tale of Maxley	Heroes' Guild
Jack of Blades	Heroes' Guild
Making Friends	Heroes' Guild
Windbreaker Rule Book	Bowerstone South
The Repentant Alchemist	Bowerstone South
Eyes of a Killer	Bowerstone South
The Guild of Zeros	Bowerstone South
You Are Not a Bad Person	Bowerstone South
The Trials of Aarkan	Oakvale
The Oakvale Raid	Oakvale
The Sock Method	Oakvale
The Ugly Guide	Oakvale
The Balverine Slayer	Knothole Glade
The Tailor's Tragedy	Bowerstone North

всему Hook Coast. Bluetane была частью легендарного сокровища, она никогда не использовалась в бою. Ее потребность в крови поистине огромна.

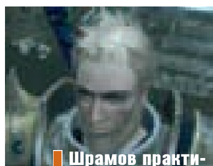
RONOK THE AXE

Наносимый урон: 165.
Вес: легкий.
Где достать: за демонической дверью в доме Леди Грей.
Руны: Sharpening Augmentation, Silver Augmentation.
Описание: обычно у топоров грубая и короткая жизнь. Но Ронок столетиями переживал множество сражений и до сих пор остался очень острым, поскольку был выкован лесниками Старого Королевства.



ПЛАСТИЧЕСКОГО ХИРУРГА НЕ ЗАКАЗЫВАЛИ?

В свое время весть о том, что в новой игре Молине герой будет получать шрамы на всю свою «жизнь», не по-детски всколыхнула геймерские массы. Но, как и предполагалось, толком эту фишку не реализовали: от конкретного тычка в торец аватар не получит и царапинки, «украшения мужчин» появляются на физиономии лишь после определенного количества пропущенных ударов.
В принципе, можно пройти игру, не заработав ни одного шрама. На первых порах просто будь осторожнее и особо не пропускай удары, а потом нахлобучь шлем, как только появится такая возможность.



Шрамов практически нет. Мешки под глазами и землистый цвет лица – возрастное. Да и год в пыточной камере сказывается...

THE DOLLMASTER'S MACE

Наносимый урон: 135.
Вес: легкий.
Где достать: за демонической дверью в Abandoned Road.
Руны: Mana Augmentation.
Описание: ловкие пальцы и зоркие глаза всегда были отличительными особенностями Мастера Кукол. Однажды он решил применить свои навыки для изготовления оружия – результат оказался таким же восхитительным, как и его куклы.

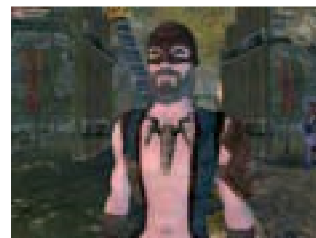
WELLOW'S PICKHAMMER

Наносимый урон: 120.
Вес: легкий.
Где достать: за демонической дверь в Greatwood Gorge.
Руны: Piercing Augmentation, Piercing Augmentation.
Описание: Уэллоу правил северными землями Старого Королевства – именно ему принадлежало это грозное оружие.

Оно выковано из очень легкого, но в то же время прочнейшего материала.

THE MURREN GREATHAMMER

Наносимый урон: 270.
Вес: тяжелый.
Где достать: в Heroes Guild, внутри сундука, отпираемого 20 серебряными ключами.
Руны: Experience Augmentation, Piercing Augmentation.





Даже грозных оборотней Sentinus раскидывает, словно кегли.

Описание: говорят, что Великий Молот и Великий Топор из Муррена были выкованы самими богами еще до падения Старого Королевства.

THE MURREN GREATAXE

Наносимый урон: 240.
Вес: тяжелый.
Где достать: в Hook Coast Lighthouse, внутри сундука, отпираемого 15 серебряными ключами.
Руны: Piercing Augmentation.
Описание: почти ничего не известно о богоподобном воине, который носил это оружие. Однако лезвие топора до сих пор сияет священным огнем.

SOLUS GREATSWORD

Наносимый урон: 314.
Вес: тяжелый.
Где достать: купить в магазине в Bowerstone North.
Руны: Flame Augmentation, Health Augmentation, Sharpening Augmentation.
Описание: великий меч, который давным-давно принадлежал легендарному Солусу, драконоборцу.

THE SENTINUS

Наносимый урон: 255.
Вес: тяжелый.
Где достать: пожертвовать 35.000 золотых в храме The Temple of Avo.
Руны: Silver Augmentation, Piercing Augmentation.
Описание: эта великая булава принадлежала телохранителю Архона, первого правителя Старого Королевства. Sentinus выглядит величаво, как скипетр, и столь мощен, что может поставить на колени целые империи.

SKORM'S BOW

Наносимый урон: 264.
Где достать: в Darkwood Chapel of Skorm, смотри соответствующую врезку.
Руны: Lightning Augmentation, Sharpening Augmentation.
Описание: будучи легендарным оружием Оверберга, этот лук хранит в себе ужасные секреты и небывалую силу.

ARKEN'S CROSSBOW

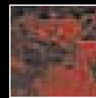
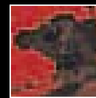
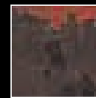
Наносимый урон: 220.
Где достать: в Darkwood Lake, внутри сундука, отпираемого 15 серебряными ключами.
Руны: Silver Augmentation, Flame Augmentation, Piercing Augmentation.
Описание: во время резни под Олаганом великий Аркен собрал этот арбалет из различных деталей, раскиданных по всему поле боя, и стал убивать из него захватчиков – всех до последнего.



КОДЫ





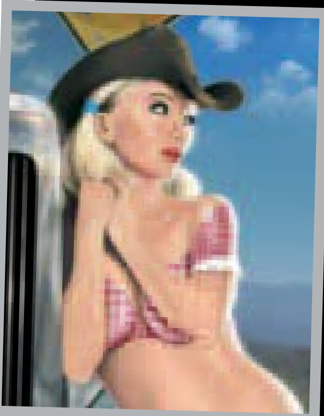




BloodRayne 2



Вводим коды прямо во время игры или же в разделе Cheat меню Extras. Набирать можно и без пробелов. Активация чита подтверждается соответствующим сообщением

- WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF – активация чит-режима
- BONE THIS CURRY VOTE – все удары
- WHISKEY FAKE KABLOW SHOOT – все оружие
- ANOMALIES ARE JUAN INSULATED – все уровни
- PENSION REAP SUPER VULGAR – все видео
- ARDENT HUNGRY NAKED NINJA – все слайдшоу
- CARGO FIRE IMP KAK – получить 1000 единиц за резню
- LATE NURTURE QWEEF SUPER – получить 1000 единиц за оружие
- BLANK UGLY PUSTULE EATER – все параметры по максимуму
- NAKED JUGGY RESISTANCE PACY – утолить жажду крови
- BLUE GREEN PURPLE IMP – заморозить врагов
- UBER TAINT JOAD DURF KWIS – неуязвимость
- DODGE THIS MOIST PIMP – Gratuitous Dismemberment
- FAKE BURST CUNNINGLY DISTORTED – Juggy режим
- THIS DARK DISTORTED REALITY – Overlord режим
- WHACK THIS MOLESTED NINJA – получить все патроны
- NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE – пополнить здоровье
- QUANTUM LAMENT DISTORTED DOTING – эффект «матрица»
- UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF – бесконечные патроны
- TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE – бесконечное здоровье
- PIMP REAP DARK DARK MUSE – бесконечная ярость



Следующие коды выводят на экран сообщения от разработчиков:

- RAYNE RULES
- MAJESCO RULES
- TERMINAL REALITY
- HORNY GOATSE MOIST NAKED RAYNE
- HORNY FLUKE MOIST NAKED RAYNE
- HORNY QWEEF MOIST NAKED RAYNE

Big Mutha Truckers 2: Truck me Harder (Мазатракеры 2)

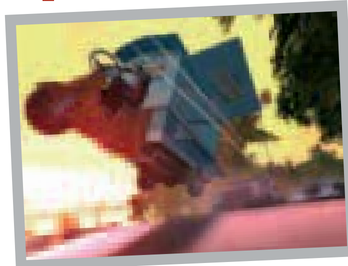
В главном меню подсвечиваем пункт “Trail By Trucking” и жмем [Y], чтобы активировать меню читов. Теперь можно вводить следующие коды:

- NODAMAGE – режим бога
- MISSIONS – открыть все миссии
- CASH – получить $115,000
- GALLERY – открыть все изображения
- BRIDGE – открыть все мосты
- PJ – расплатиться со следующим чиновником
- BIKERS – больше байкеров
- COPS – больше полиции
- NOCOPS – убрать всю полицию

Total Overdose

Чтобы получить неограниченный боезапас к определенному вооружению, необходимо собрать нужное количество «оружейных фишек», которые в изобилии раскиданы по уровню:

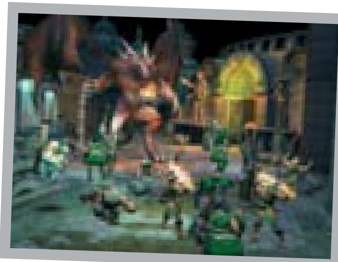
- **60 штук** – бесконечные гранаты
- **70 штук** – бесконечные патроны для пистолета
- **80 штук** – бесконечные патроны для двустволки
- **90 штук** – бесконечные снаряды для гранатомета
- **100 штук** – бесконечные снаряды для базуки



Dragonshard

Жмем [ENTER] и вводим:

- **enablecheats** – включить коды
- **disablecheats** – отключить коды
- **+exp #** – добавить энное количество экспы
- **+all #** – добавить энное количество экспы, золота и шарда
- **+gold #** – добавить энное количество золота
- **+shards #** – добавить энное количество шарда
- **+level #** – изменить уровень выбранного юнита
- **fastbuild 1** – мгновенное строительство
- **fastbuild 0** – отключить мгновенное строительство
- **victory** – мгновенная победа



EASTER EGGS

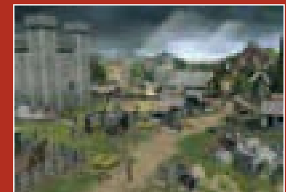
STRONGHOLD 2
Что в имени тебе моем?

Особая значимость

Введи в поле имени *Megalord* – и в начале игры ты услышишь более почетное приветствие, нежели обычно.

Star Wars Easter Egg

Введи в качестве имени *Lord Vader* – и в начале игры ты услышишь следующее: “Greetings, Lord Vader; Obi Won has taught you well, but you are not a jedi yet…”



Flying Poo

Назови своего лорда *Flying Poo* – и в самом начале ты услышишь соответствующее приветствие.

Зазнайство – не порок

Назови лорда *Fertile01* – и в начале игры приветственный голос раздраженно заявит: “Greetings, Fertile01, or whatever the hell your name is!”

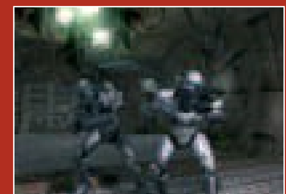
PAINKILLER
Здесь Джемсов дух, здесь Бондом пахнет!

В этапе “Military Base” есть несколько грузовых ящиков, расположенных рядом друг с другом. У красных есть полоска, а также надпись сбоку – “Universal Exports”. Это название поддельной компании, которую Джеймс Бонд использовал, работая под прикрытием.

UNREAL TOURNAMENT 2004
Gorgeous Gorge

Запусти карту DM-Gael и перед началом игры исследуй нижнюю часть центральной ямы. Внизу перед окном стоит суперoccурой и наблюдает за мертвыми телами. На нем надета футболка с надписью “Gorgeous Gorge”.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
Наследие джедая



Во второй миссии есть баррикада, которую можно либо взорвать, либо обойти по вентиляционной шахте. В самом начале вентиляции возле трупа клона валяется световой меч!

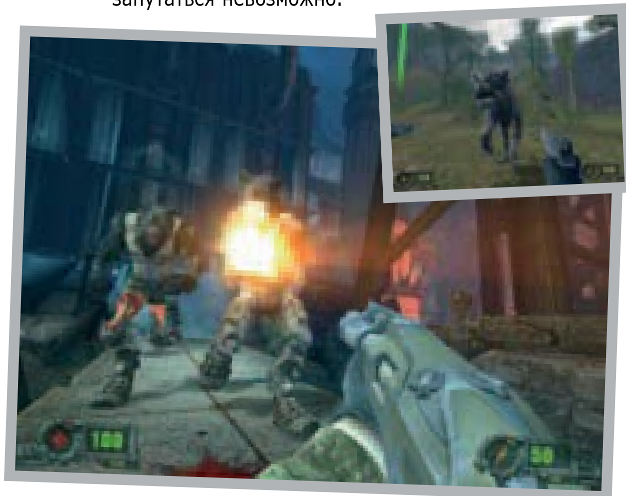
CALL OF DUTY
Он памятник себе воздвиг нерукотворный

На карте *mp_railyard* в observer mode «летим» в ангар с танками. Пробираемся ко второму с конца танку, что в колонне справа. «Залезаем» внутрь и глядим вниз – отчетливо видно слово NED. Смотри внимательнее, поскольку цвет букв почти не отличается от цвета пола. Ned – это имя дизайнера данной карты.

Вивисектор: Зверь внутри

В директории игры открываем файл "autoexec.ini" и меняем нули на единицы:

- unlimited ammo 1 – бесконечные патроны
- d.ai 1 – тупые противники
- d.consoleh 1 – активировать консоль. В игре открываем ее, как обычно, тильдой (~) и набираем слово "go" (без кавычек) – высвечиваются остальные буковки до конца – запутаться невозможно.



Codename: Panzers – Phase Two

Нажимаем ENTER и вводим:

- IbrahimHonestTraderOfQualityGoods – неуязвимость
- VoteMeForPope – неуязвимость (вариант покороче)
- BigBackPack – бесконечные запасы
- KillBill – немедленная смерть
- MilestoneWasYesterday – выиграть миссию
- support@stormregion.com – 100 к support
- OfCourseIAmPresident – 1000 к престижу
- BlessingOfWisdom – 1000 экспы выбранному юниту



Earth 2160

Нажатием на клавишу ENTER вызываем консоль – в правой нижней части экрана появится курсор. Вводим:

- cheats_2160 – включить коды (вводить в первую очередь)
- addmoney # – добавить энное количество денег
- researchall – открыть все исследования
- resetfog – убрать «туман войны» (врагов все равно видно не будет)
- heals – вылечить выбранный юнит
- kills – убить выбранный юнит
- gamerate # – изменить скорость игры, где # – число от 1 до 100
- day time # – изменить время суток, где # – число: 1-65 – ночь, 66-200 – день
- quit – выйти из игры
- setexperiencelevel # a – установить уровень юнита, где # – уровень от 1 до 8. Для транспорта: вывести пилота, ввести код, ввести пилота.
- addexperiencepoints # – добавить юниту очков опыта, где # – количество очков. Для транспорта - см. выше.



Бригада E5: Новый Альянс

Вызываем консоль клавишей "~" (тильда) и вводим:

- CheatMoney XXX – получить установленную сумму денег
- ImmortalCheat 1/0 – включить/выключить режим бога
- VisibleSectorCheat 1/0 – включить/выключить показ юнитов вне поля зрения наемников.
- KillAll – убить всех врагов в секторе
- showmap – показывает все 30 секторов на глобальной карте
- Unblock_doors – открыть все запертые двери
- tele – переместить выбранного наемника в указанную курсором точку

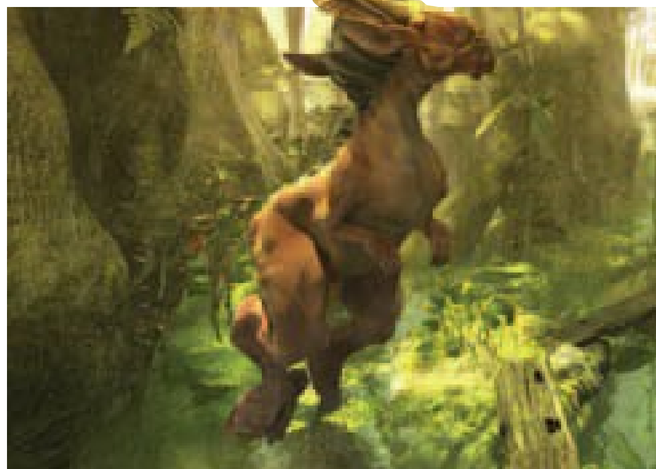


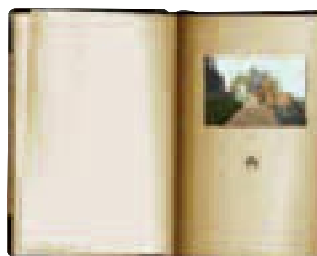
СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет.
Хочу признаться, я никогда не смогу полюбить ***Myst***. Я пытался, правда. Несколько раз. Однажды, в 1996 я даже прошел эту игру до конца. Мне понравилось. Но любви... любви не было. «Честное слово, ты мне нравишься, – говорил я. – Ты классная! Такая обаятельная и загадочная, умная и небанальная. Но... Ты просто не в моем вкусе. Ты найдешь себе парня... пардон, игрока, который будет лучше меня и который оценит по достоинству все твои прелести». Ответа не было. Впрочем, нужно быть полным идиотом, чтобы ожидать ответа от бездушного диска. «Давай останемся просто друзьями!» – сказал я и быстро убрал Myst подальше.
«Вот дурак! – в один голос заявили мне друзья. – Ты даже не понимаешь, что ты потерял!» «Как бы не так!» – отвечал я со зловещим хохотком. На экране моего монитора Дюк Нюкем подбадривал стриптизершу. Йе-е-е, бэйби, йе-е-е! Спустя почти десять лет на мою долю выпала почетная миссия: преклонить колени перед Myst и на трех страницах воздать почести игре-легенде. Вот только колени не гнутся. При всем уважении к детищу **Рэнда, Робина и Райана Миллеров** (Rand Miller, Robyn Miller, Ryan Miller), во мне нет сакрального трепета перед этой игрой. Кто-то скажет: «Ну так проваливай и позволь закончить статью тому, кто ценит Myst побольше твоего!»
Вот уж нет! Кто, если не я, adventure-казуал, квестоеретик и просто охальник, сможет написать действительно честную рецензию о Myst?! Молчать! Это – риторический вопрос.
Итак, встречай разоблачительный трактат «Myst – это не для тебя, дружище!»

Иван Гусев,
ведущий рубрики





ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Broderbund Software
РАЗРАБОТЧИК	Cyan Worlds
ОБЬЕМ	1 CD
ДАТА ВЫХОДА:	1993 год

MYST

ЭТО НЕ ДЛЯ ТЕБЯ, ДРУЖИЩЕ!

Есть тысяча причин, почему *Myst* не подходит тебе, геймеру образца 2005 года. Однако, поскольку рецензенту следует быть объективным, начнем с неоспоримого факта.
Myst была занесена в книгу рекордов Гиннесса как электронная игра, которая разошлась самым большим тиражом. Чемпионский пояс ныне принадлежит другому проекту – *The Sims*, однако то, что Myst купила чертова уйма народу – истинная правда. Не спорь с тем, кто скажет об огромном влиянии Myst на игровую индустрию. Так и было.

ГРОБНИЦА ТУТАНХАМОНА

Каждый из нас играл в десятки игр. Названия и героев некоторых мы даже не вспомним. А вот первая встреча с Myst запоминается надолго. Этот квест обладает необъяснимой притягательностью. Атмосфера игры заставляет чувствовать себя пылинкой во вселенной. Хотя нет, правильнее сказать – шестеренкой в громадном и удивительном механизме, непонятно кем и для какой цели построенном. При этом кажется, что истина где-то рядом и вот-вот откроется тебе. Наверное, схожие ощущения были у британского дворянина (фамилию, прости, запамятовал), отыскавшего гробницу Тутанхамона.
Для меня Myst является еще и символом одиночества. В этой игре нет NPC и нет диалогов. Ты – один на целом свете. Поскольку поболтать или пропустить пивка не с кем, а времени навалом, тратить дни и недели на разгадывание сложных паззлов кажется вполне разумным занятием. Я ненавижу одиночество. Если ты из той же породы, то Myst – это не для тебя, дружище.

ОТЕЦ И ДЕТИ

Сюжет Myst, на мой взгляд, надуман до неприличия и, ближе к финалу, чрезмерно сентиментален. Многочисленные рецензенты находят ис-

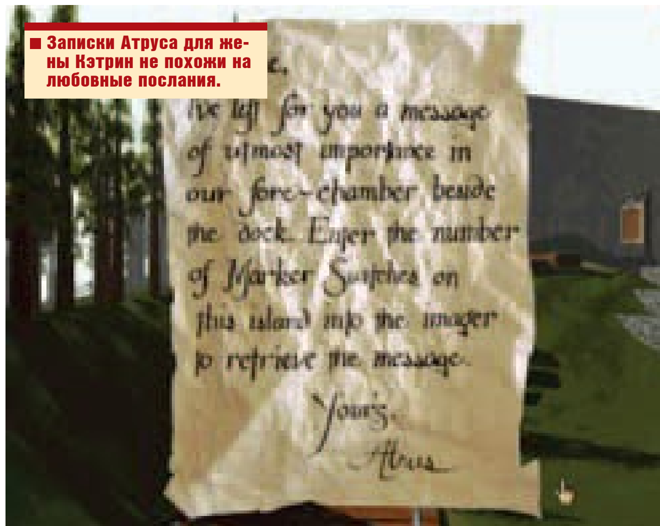
СМЕЛОЕ РЕШЕНИЕ МИЛЛЕРОВ

Myst популяризировала такую важную часть персонального компьютера, как CD-Rom. В 1994 году подавляющее большинство игр выходило на дискетах. Братья Миллеры сильно рисковали, когда решили издавать Myst на диске, но получили свое шампанское. Люди покупали приводы ради Myst (так что не удивляйся, что твой приятель-чудак приобрел **Xbox** из-за ***Halo 2***). Myst ввел моду и на мышь. До того момента большинство компьютерных игр признавали лишь клавиатуру.



Жизнь Рэнда Миллера накрепко связана с Myst.





■ Записки Атруса для жены Кэтрин не похожи на любовные послания.



торию Атруса и его сыновей нерядовой и интригующей, но прав будет и тот, кто скажет, что игра посвящена обыкновенным семейным проблемам. У героя игры нет имени. Он – это ты, и он смотрит твоими глазами, а слушает, как несложно догадаться, твоими ушами. Ты в библиотеке. Очевидно, только что отложил в сторону подшивку журнала **«PC ИГРЫ»** и взялся за старую рукопись. Допустим, **Computer Gaming World** за октябрь 1993 года. Твое внимание привлекает картинка. Ты силишься разглядеть ее, и вдруг... тебя засасывает в нее, вернее, в другой мир. Сначала ты долго глазел по сторонам, удивляясь окружающей красоте. Немного постоял в здании с колоннами, сбегал на пристань, хорошенько рассмотрел затонувший корабль... Всюду полно странных механизмов. Запустив один из них, ты знакомишься с Атрусом, хозяином острова, на который ты попал. Постепенно картина семейной драмы начинает проясняться. Оказывается, в силах Атруса создавать самые разные миры. Раньше между ними существовали порталы, но один из сыновей демиурга тайком стал уничтожать творения отца. Зачем он это делал – непонятно, но строгий отец, не сумев разобраться, кто из детей бедокурит, заключил обоих в библиотеке. Нормальный папаша просто запер бы негодников, но Атрус не такой. Он заточил детей в книги. Одного – в томик с розовым переплетом. Другого – с голубым (в смысле, обложка голубая, а вовсе не то, что ты подумал). Кто из них виновен, предстоит выяснить тебе. Но поскольку в библиотеке случился пожар, и многие фолианты пострадали, докопаться до правды совсем непросто. Из книг-темниц выдрано несколько страниц. Отыскав их в мирах, созданных Атрусом, ты получишь возможность освободить одного из братьев. Но кого выбрать? А может отдать последнюю страницу Атрусу? Или оставить себе и отправиться в новый, еще более чудесный мир? Заинтригован? Если нет, то Myst – это не для тебя, дружище.

ПРИЧИНА И СЛЕДСТВИЕ

Перейдем к самой соли Myst – к паззлам. Их много и все они сложны. В мирах, созданных Атрусом, давно не наводили порядок, а потому большинство чудо-механизмов пришло в негодность. Они не сломались, нет. Расстроились – вот верное слово. Как рояль. Надо подкрутить там и здесь, и тогда все заработает лучше прежнего. Так что представь себя настройщиком фортепи-

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА ПО MYST'ИКЕ



Своими впечатлениями от *Myst* и размышлениями по поводу судьбы легендарной серии делится **Алексей Борзых**, ведущий 3D-моделер компании **Nival Interactive**:

– ...Тогда, давным-давно, я только начинал заниматься трехмерной компьютерной графикой. Я приехал в гости к брату, и он показал мне первый Myst со словами «Хит сезона! Более тысячи картинок!». Я посмотрел на это действо и меня буквально «затащило».

В чем заключается главная причина успеха серии? Во-первых, в атмосфере. Она передается геймеру, и именно поэтому игра так затягивает. Не по-детски проникаешься происходящим. От игры веет тотальным спокойствием, загадочностью и собственно МИСТикой.

Во-вторых, проект стал популярным из-за выбранного разработчиками жанра. Насколько я помню, Myst был первым «пошаговым квестом от первого лица». А ведь классических адвенчур в то время было предостаточно.

Ну и третья причина успеха – качественная и эволюционирующая от серии к серии графика.

Myst была занесена в книгу рекордов Гиннесса как электронная игра, которая разошлась самым большим тиражом



■ Управление в Myst было понятным даже ребенку. Чего не скажешь о паззлах.



■ При виде этого пейзажа у миллионов геймеров затуманивается взор.

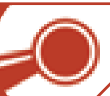

Механизмы Myst непонятны, но притягательны.

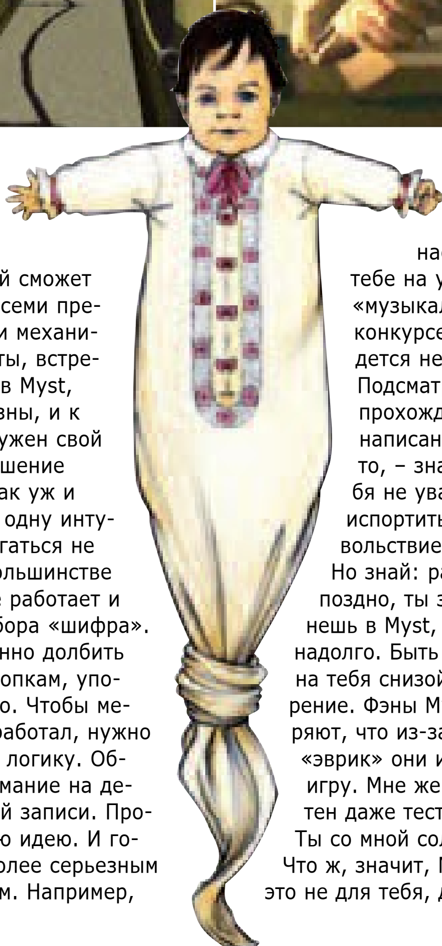

Riven начинался там, где закончился Myst.

MYST V? Обязательно!

На вопрос, какая же игра серии понравилась **Алексею Борзых** больше всего, и будет ли он играть в пятую часть, наш собеседник ответил:

*– Я играл во все части серии. Любимая – вторая, **Riven**. Крайне не порадовал римейк оригинального Myst – **realMyst**. Две игры серии **URU** не понравились совсем. Уверен – весь эффект пропал именно из-за появления главного персонажа на экране. Я обязательно буду играть в **Myst 5: End of Ages**. Хочется еще одного красивого и интересного продолжения, в классическом Myst'овом стиле.*


Ищи музыку на диске!



ано и вперед – в бой. Только терпеливый сможет овладеть всеми премудростями механики. Агрегаты, встречающиеся в Myst, разнообразны, и к каждому нужен свой подход. Решение найти не так уж и просто, на одну интуицию полагаться не стоит. В большинстве случаев не работает и метод подбора «шифра». Бессмысленно долбить по всем кнопкам, уповая на чудо. Чтобы механизм заработал, нужно понять его логику. Обращай внимание на детали. Делай записи. Пробуй каждую идею. И готовься к более серьезным испытаниям. Например, если медведь наступил тебе на ухо, в «музыкальном конкурсе» придется несладко. Подсматривать в прохождение, написанное кем-то, – значит, себя не уважать и испортить удовольствие от игры. Но знай: рано или поздно, ты застрянешь в Myst, причем, надолго. Быть может, на тебя снизойдет озарение. Фэны Myst уверяют, что из-за этих «эврик» они и любят игру. Мне же ненавистен даже тест на IQ. Ты со мной солидарен? Что ж, значит, Myst – это не для тебя, дружище.

ЗАВИСТЬ

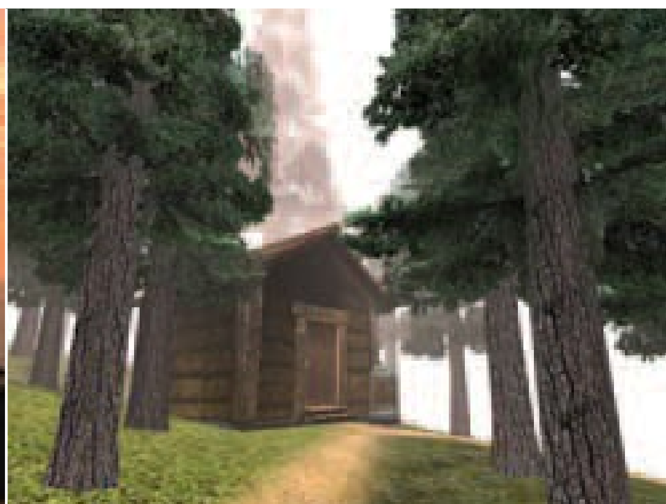
Когда-то Myst считалась передовой игрой, но за минувшие десять с гаком лет она безбожно устарела, как в техническом плане, так и по части геймплея. Сейчас так не играют. Ни один крупный издатель в наше время не согласится выпустить столь странную игру. Она лишена человеческой речи и чувства юмора, она сложна и недружелюбна по отношению к казуалам, в конце концов, она слишком медленная! Новое поколение игроков, для которых выпускают next-gen приставки и сугубо коммерческие забавы, сильно отличается от геймеров середины 90-х годов. Оно... более избалованное, что ли. Чуть что не понравилось в игре – в утиль! Я сам такой же.

Мне нравится Myst, но я никогда не полюблю эту игру. Но, черт возьми, как я завидую тем, для кого Myst – это культ и самые светлые воспоминания.

Завидую, потому что в нашем мире не так уж много действительно классных игр. 

В мирах, созданных Атрусом, давно не наводили порядок, а потому большинство чудо-механизмов пришло в негодность


RealMyst стал прекрасным подарком для фэнов серии.



БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

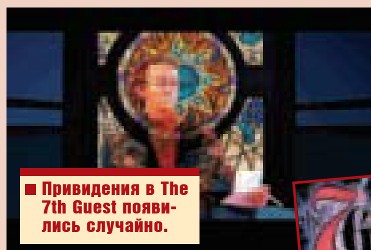
КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В НОЯБРЕ?

1993

The 7th Guest

Жанр:	Adventure
Издатель:	Virgin Interactive
Разработчик:	Trilobyte
Объем:	2 CD
Дата выхода:	ноябрь 1993 года

В свое время игра ***The 7th Guest*** состязалась с ***Myst***, но проиграла по тиражу. И это несмотря на то, что Myst делался чуть ли не на коленке, а бюджет The 7th Guest считался по тем временам огромным – миллион долларов. Для написания сценария и диалогов игры был приглашен **Мэтью Костелло** (Matthew Costello), известный хоррор-писатель. Сюжет, на первый взгляд, незамысловат: «Войди в дом с привидениями, принадлежащий безумному игрушечных дел мастеру Генри Стауфу…» Но уверяю тебя – будет интересно. В The 7th Guest есть запоминающиеся паззлы, прекрасная музыка и передовая для 1993 года графика – все комнаты, где тебе предстоит побывать, сделаны и отрендерены в **3D Studio** для **DOS**.



■ Привидения в The 7th Guest появились случайно.



■ В The 7th Guest встречаются гениальные паззлы.

Кстати, актеров, игравших в The 7th Guest, «вклеивали» в игру. Из-за ошибки во время съемок, вокруг силуэтов героев появилась аура, а потому разработчикам пришлось сделать всех персонажей привидениями.

1995

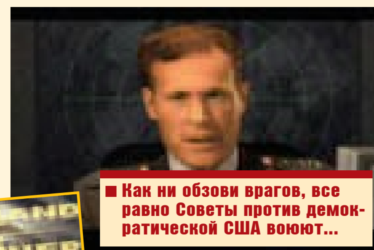
Command & Conquer

Жанр:	RTS
Издатель:	Virgin Interactive
Разработчик:	Westwood Studios
Объем:	1 CD
Дата выхода:	ноябрь 1995 года

Command & Conquer – классическая стратегия в реальном времени, которая стала причиной бума в жанре RTS. Игра многое позаимствовала у ***Dune II***, но обскакала предшественницу по популярности и даже угодила в книгу рекордов Гиннесса. Как и все гениальное, Command & Conquer очень проста. Есть два врага – NOD и GDI, у каждого свои юниты и свои постройки. Ты можешь играть за любую сторону. В большинстве миссий начинать следует с постройки базы, поскольку без нее не наштамповать новых юнитов. Специальные сборщики добывают так называемый «тибериум» и обращают его в деньги. После каждой миссии идет сюжетный видеоролик. Кстати, роль Каина – главы NOD – исполнил **Джозеф Кукан** (Joseph Kucan), режиссер видео для большинства игр **Westwood**. Кукан отлично справился со своей работой – сайт **GameSpot** включил Каина в десятку самых запоминающихся злодеев в игровой индустрии.



■ Эти «крошки» изменили жанр RTS.



■ Как ни обзови врагов, все равно Советы против демократической США воюют…

1998

Railroad Tycoon II

Жанр:	Strategy
Издатель:	Gathering of Developers
Разработчик:	PopTop Software
Объем:	1 CD
Дата выхода:	ноябрь 1998 года

В четверг, 3 ноября 1998 года в продажу поступила ***Railroad Tycoon II***, проект студии **Pop Top Software**. Игра моментально стала хитом – в первую неделю в магазины мира отгрузили свыше полумиллиона экземпляров. Название подразумевало, что перед нами сиквел прославленной ***Sid Meier's Railroad Tycoon***, которую выпустила в 1990 году компания **MicroProse Software**. Однако Railroad Tycoon II не имела отношения к детищу **Сида Мейера** (Sid Meier). Pop Top делала самостоятельный проект, а номерной знак в названии появился после того как студия купила права на серию у MicroProse.
Игра, тем не менее, удалась. Все-таки приятно почувствовать себя магнатом железнодорожной индустрии. Ты отправлял паровозы покорять Африку, объединял континенты, банкротил конкурентов, богател или разорялся. Единственный значимый минус игры – средняя для конца 90-х годов графика.



■ Фэны первой части критиковали вторую за «отсутствие свободы».



■ Railroad Tycoon II перевели даже на китайский.

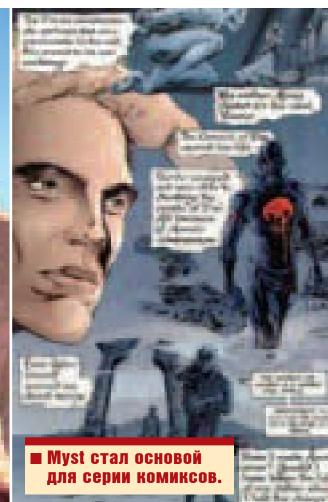
МИСТИЦИЗМ



НЕСКОЛЬКО ШТРИХОВ К ПОРТРЕТУ MYST

Работа над проектом *Myst* началась в начале 1993 года. Тогда это мало кого интересовало. Мир пристально следил совсем за другими событиями. В кинотеатрах шли «Парк Юрского периода», «Беглец» и «Список Шиндлера». Nirvana выпустила свой третий и последний студийный альбом *In Utero*. В хит-парадах царила Spice Girls. В Техасе 72 сектанта свели счеты с жизнью, но не сдались ФБР. Эрик Бин (Eric Bin) и будущий создатель *Netscape Communicator* Марк Эндрисен (Marc Andreesen) выпустили первый в истории человечества веб-браузер Mosaic.





Myst стал основой для серии комиксов.

ИСТОКИ

Компания **Cyan Worlds** дебютировала в 1989 году с интерактивным проектом ***The Manhole***. У этой «почти игры» был подзаголовок: ***«Причудливый Мир для Детей Всех Возрастов»***. Братья Миллеры уверяют, что именно с помощью The Manhole они набрались опыта, который использовали в Myst. *– Робин и я начали создавать «миры» задолго до Myst,* – поясняет **Рэнд Миллер** (Rand Miller), глава Cyan Worlds. *– Это были миры, интересные разве что детям, но чтобы создать их приходилось много думать и работать.* В The Manhole, кстати, нет ни одного паззла! Игроку предлагалось просто побродить по чудному подземному миру и поглазеть по сторонам.

ГАРАЖ

Myst был создан в гараже в городке Спокейн, штат Вашингтон. Гараж, конечно же, немного приспособили под нужды разработчика, но сути дела это не меняет. В штате Cyan числилось девять человек. Студией руководили три брата: Рэнд, Робин и Райан Миллеры (да, родители осознанно дали своим сыновьям имена, начинающиеся на «Р»). Рэнд и Робин являлись идеологами, режиссерами и главными дизайнерами Myst, Райан же был чистым «технарем». Звуковую дорожку для игры сочинил Робин. В одиночку, имея в своем распоряжении лишь полупрофессиональный синтезатор. *– Мы построили несколько уникальных миров и придумали историю, которая должна была стать интересной старшей аудитории геймеров,* – говорит Рэнд Миллер. *– Но если быть до конца честным, мы делали Myst для себя и понятия не имели, будет ли наша игра пользоваться успехом или нет.*



ТРОИЦА

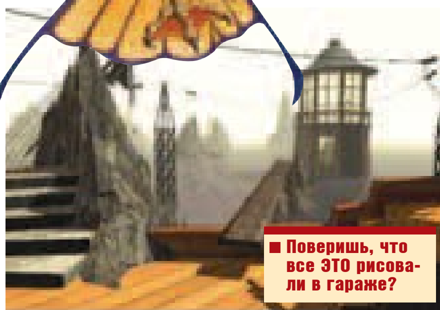
В настоящий момент существует три разных версии Myst. Оригинальная игра вышла в 1993 году. Спустя три года появилась ***Myst: Masterpiece Edition***. В ней на смену 256 цветам пришла полноценная 24-битная графика, она дружила с **Windows 95**, а также предлагала игроку онлайновую систему подсказок. Подсказки были трех уровней – от намека до откровенного спойлера. В 2001 году в магазинах появился ***realMyst***, высокотехнологичный, а потому обалденно красивый римейк Myst. Помимо PC-версий, игру адаптировали для **Macintosh** и консолей **Playstation**, **Dreamcast** и **Atari Jaguar**. В продаже также можно найти саундтрек к игре, комиксы и три романа, которые посвящены персонажам Myst. Кстати, Рэнд Миллер – соавтор трилогии.

ПРЕДСКАЗАНИЕ

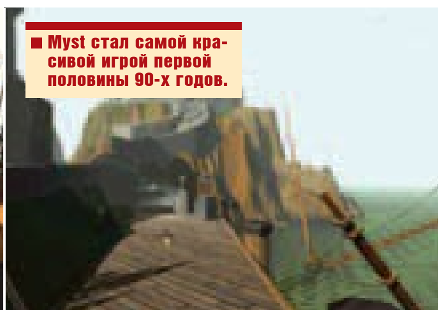
В 1993 году **Джонни Уилсон** (Johnny Wilson) был главным редактором журнала о компьютерных играх **Computer Gaming World**. Он одним из первых ознакомился с ***Myst*** и со страниц журнала предсказал, что игра разойдется тиражом в тридцать тысяч экземпляров. «С тем прогнозом я облажался, как никогда в жизни», – смеется сегодня Уилсон. Точно подмечено, Джонни. С тридцатью тысячами проданных копий даже тогда было невозможно попасть в книгу рекордов Гиннеса.



Уилсон плох в роли Нострадамуса.



Поверишь, что все ЭТО рисовали в гараже?



Myst стал самой красивой игрой первой половины 90-х годов.



The Manhole – первая игра братьев Миллеров.

10 ЛЕТ НАЗАД



■ Революционный контроллер F-16 FLCS.

ГЕЙМПАД-БЕЗУМИЕ

В ноябре 1995 года в мире геймпадов произошла настоящая революция! Компания **Gravis** показала **The Game Pad** – контроллер со специальным переключателем для левшей и **Phoenix** – джойстик с двадцатью четырьмя кнопками. Корпорация **AITech** порадовала **Wireless Bandits** – парой беспроводных геймпадов, работавших на расстоянии десяти метров от источника сигнала. **Logitech** выпустила ныне знаменитую модель **Wingman Extreme**, а **Thrustmaster** завалила магазины контроллерами **F-16 FLCS** (для авиасимуляторов) и **Formula T-1** (да-да, руль и педали). Тогда это были поистине инновационные разработки.



■ Эти парни были первопроходцами...

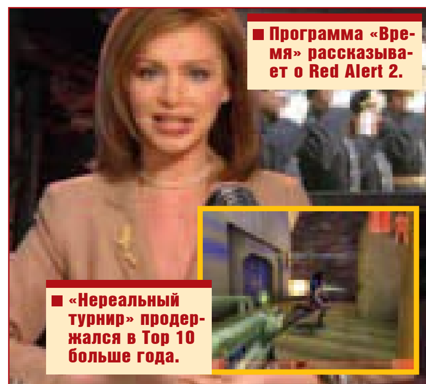
ПАМЯТНАЯ ДАТА

22 ноября 1995 года можно считать днем, когда компьютерная анимация достигла совершеннолетия. Именно в этот день в кинотеатрах Америки начался показ «Игрушечной истории», первого полнометражного 3D мультфильма. Пересчет компьютерных данных на супермощной графической станции, прозванной «Рендер-Ферма», занял восемьсот тысяч часов. Фильм о приключениях игрушечных ковбоя Вуди и астронавта База, созданный студией **Pixar** и выпущенный **Walt Disney Pictures**, собрал сто восемьдесят четыре миллиона долларов только в США.

5 ЛЕТ НАЗАД

ВОЗВРАЩЕНИЕ ОХОТНИКА НА ОЛЕНЕЙ

Стратегия ***Command & Conquer: Red Alert 2*** возглавила рейтинг самых продаваемых игр США в конце октября и в дальнейшем на протяжении нескольких месяцев не покидала TOP 10. Тогда эксперты говорили о том, что у Red Alert 2 есть все шансы стать «новым ***Starcraft***». Не вышло. Единственной новинкой начала ноября стал скучнейший симулятор охотника ***Deer Hunter 4***, дебютировавший на десятом месте. Не поверишь, но «Охотнику на оленей» удалось выдворить из чарта великую ролевую игру ***Baldur's Gate II***. В целом, TOP 10 выглядел так:



■ Программа «Время» рассказывает о Red Alert 2.

■ «Нереальный турнир» продержался в Top 10 больше года.

1. **Command & Conquer: Red Alert 2**
2. **RollerCoaster Tycoon**
3. **The Sims**
4. **The Sims: Livin' Large**
5. **RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes**
6. **Unreal Tournament**
7. **Combat Flight Simulator 2: World War II Pacific Theater**
8. **Age of Empires II: The Conquerors Expansion**
9. **Diablo II**
10. **Deer Hunter 4**

ASHERON'S CALL – ГОДИК!



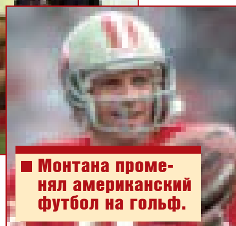
■ Acheron's Call: шесть лет, полет нормальный.

В онлайновом мире ***Asheron's Call*** с большой помпой прошли торжества, посвященные первой годовщине этой популярной MMORPG. За двенадцать месяцев существования игра, созданная студией **Turbine Entertainment** и изданная корпорацией **Microsoft**, увлекла десятки тысяч геймеров. Ко дню рождения Microsoft сделала всем подписчикам Asheron's Call выгодное предложение: «Приведи в наш чудесный фэнтези-мир друзей и получили за каждого из них по месяцу бесплатной игры». Мероприятие обозвали «Звездопадом». Почему – не совсем понятно. Также был запущен конкурс «Мечта»: игрокам предложили сочинить интересный сюжет для Asheron's Call. Трем победителям пообещали год бесплатной игры. Фэны завалили Microsoft сценариями. А приз, честно говоря, был так себе – по себестоимости он не дотягивал даже до ста двадцати долларов.

СТО ТЫСЯЧ ДОЛЛАРОВ ОТ МОНТАНЫ



■ Уилли хорошо заработал на виртуальном гольфе.



■ Монтана променял американский футбол на гольф.

В отличие от **Microsoft**, **«Ассоциация виртуального гольфа»** (Virtual Golf Association) не стала экономить на сумме приза для победителя тура VGA. Чемпионат по виртуальному гольфу стартовал в марте 2000 года, и в нем приняли участие двенадцать тысяч человек. Ажиотаж вполне понятен – победителю пообещали сто тысяч долларов от спонсора – банка **Wingspan**. Октябрьский онлайновый полуфинал выявил двух претендентов на победу: американцев **Пола Уилли** (Paul Willey) и **Майка Шутца** (Mike Schuetz). Финал состоялся в Гонолулу, Гавайи. Борьба шла на равных до пятой лунки, а на тринадцатой Уилли окончательно вырвался вперед. Он и получил чек на сто тысяч из рук **Джо Монтаны** (Joe Montana), знаменитого игрока в американский футбол и заядлого гольфиста. Киберспортсмены, выбравшие своей игрой ***Quake***, кусали локти от зависти – им таких призов тогда не предлагали.

ПОКА ПОЧТАЛЬОНУ НЕ КУПЯТ ВЕЛОСИПЕД, ШУТКИ ИЗ РУБРИКИ НЕ ИСЧЕЗНУТ

На письма отвечал Даниил Леви

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, журнал «Игромания». Есть одна проблемка – мой дисковод почему-то не хочет обрабатывать ваш DVD. Весь компьютер начинает работать медленно и в итоге виснет. Подскажите, пожалуйста, что мне сделать?

Саша Мар

Привет, Саша. Сначала я думал, что ты назвал нас «Игроманией» по ошибке, но в свете определенных событий стал в этом сомневаться. Поясню, в чем дело. В один из дней Конференции Разработчиков компьютерных Игр этого года я раньше обычного зашел в гостиницу «Космос». Как же я удивился, когда увидел там Диму Голубничего, нашего главного редактора! То есть, Диму я видел и раньше, все дело в том, что он, вальяжно расположившись на стенде издательского дома «ТехноМир», раздавал автографы читателям «Игромании»! Не веришь? Посмотри на фотографию!

Я тогда своим глазам не поверил. Серьезно! Может он двойной агент? Или даже тройной? А может он вообще главредствует в каждом игровом (а то и не только игровом) журнале, скрываясь под разными псевдонимами? Обязательно за ним последим. Авось, еще чего интересненького узнаем. Главное, – дождаться новой КРИ.

Вот такие дела творятся, Саш, а ты тут со своим диском...





Наш читатель Влад из Перми интересуются, правда ли, что после следующего увеличения количества полос в журнале будет 512 страниц? Спешу огорчить Влада – такой апгрейд нам не грозит. Ведь он повлечет за собой резкое подорожание всей «системы». Но расти **«PC ИГРЫ»** все равно будут. Самому интересно, когда же, наконец, мы преодолеем историческую планку в 300 полос?

Приветствую. Никогда не думал, что стану критиковать ваше издание. Но на сей раз мне все-таки придется это сделать. Сегодня с утра я, как обычно, выехал в город за моим любимым журналом. Быстренько нашел комплектацию с DVD, выложил за все 130 рубликов (хотя раньше покупал за 120) и направился к дому. Приехав, быстро раскрыл упаковку... И тут, как палкой в глаз! Вижу, что диск лежит не в коробочке (да-да, той пластмассовой и цветной) и поцарапан! Я перекрестился и с замиранием сердца вставил DVD в дисковод. Ж-ж-ж... Ура! Заработал! Но вот в следующий раз такой «сюрприз» я вряд ли выдержу.

Вы ведь не хотите терять своих читателей, правда?

Zoidberg



Правда. Как и то, что Eddy v2.0 существует. Дорогой Зойдберг, в том, что тебе попался бракованный номер, нет нашей вины. И это не отговорка или попытка «перевести стрелки». Читатели частенько жалуются, что покупают не полностью укомплектованные журналы: у кого-то вместо трех дисков лежит два, у кого-то не хватает постера или наклейки. Но вот об отсутствии коробочки я слышу впервые. Интересно, что ворюги с ними делают?! Дабы в будущем избежать таких неприятностей, тщательно проверяй журнал перед покупкой. Ведь отсутствие коробочки или одного из дисков очень легко заметить, даже не разрывая целлофан. Если же для тебя особо ценными являются наклейки и постер, просто открой журнал. Обнаружив нехватку, немедленно попроси торговца заменить товар. Ну а если тот будет противиться, доказывать, что тут и не должно быть постера, покажи ему разворот с содержанием – там все четко прописано. Помни, что ты, как клиент, всегда прав.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция **«PC ИГР»**, лучшего компьютерного журнала всех времен и народов! Я хочу присоединиться к многомиллионной армии подписчиков различных MMORPG. Поискав информацию о самых известных онлайновых ролевых играх, я многое узнал о ***World of Warcraft***, ***Lineage 2***, ***Everquest 2***, ***Guild Wars***. В итоге выбор мой пал именно на Guild Wars. Во-первых, эта игра очень красива, во-вторых, упор в ней сделан на PvP (по-моему, это самое интересное в MMORPG). В связи с этим, я хочу задавать вам несколько вопросов о проекте ***ArenaNet***.

1) Нужно ли платить деньги за что-нибудь, кроме коробки с игрой?

2) Надо ли ежемесячно вносить какую-то там плату?

Прошу подробно ответить на эти вопросы. Помогите обычному геймеру познать вкус онлайновых сражений!

Евгений Яруллин (berkyt777@rambler.ru)



Привет, Евгений. Мы искренне рады тому, что ты решил вступить в ряды онлайн-нарко..., т.е. поклонников MMORPG. Многомиллионная армия фанатов ждет тебя с распростертыми объятиями. Обязательно запасись провизией и захвати с собой сменное белье – путь в мир онлайна тернист и долог. Впрочем, мы, в меру своих редакторских способностей, постараемся помочь юному падавану достичь всемирной известности. Отвечаем на твои вопросы:

1) А как же?! Ведь помимо коробки и игры ты получаешь красочное руководство. Этот полезный документ обязательно пригодится тебе во время путешествий по онлайновым мирам. Благодаря ему ты и через месяц непрерывной игры не разучишься читать. В мануале, помимо описания всех рас, классов, шмассов и прочей ерунды, можно найти и телефоны кафешек, доставляющих еду на дом. Зачем они нужны? Ответ прост – чтобы не умереть с голода. Потому что оторваться от MMORPG ой как сложно...

2) Как бы глупо это ни звучало, но нет. Ребята в **NCSoft** (издатель игры) решили всех обмануть, выпустив «типа бесплат-

Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу



ную», без «какой-либо там платы» MMORPG. Получился ли обман, мы узнаем из финансовых сводок. Пока же народ не прочь поиграть почти на халяву – число подписчиков Guild Wars совсем недавно перевалило за миллион. Пополнить их число стало гораздо легче – в России игру официально издает компания **«Бука»**.

Здравствуйте, **«РС ИГРЫ»**. Меня очень интересует, почему же вы называете себя «Правильным журналом о компьютерных играх»? В чем ваша правильность и что тогда неправильного в других изданиях? Или это всего лишь пустой, не имеющий никакого смысла рекламный лозунг? Я ваш журнал не покупаю, но иногда беру почитать у знакомых. Не могу сказать, что «РС ИГРЫ» плохи. Оценки вы ставите адекватные, статьи пишете интересные. Но все-таки позвольте вас немного покритиковать. В журнале много страниц и, как я понял, со временем станет еще больше. Но ведь текста и информации у вас не больше, чем в других изданиях! Огромные скриншоты занимают столько места, что хватило бы еще на несколько рубрик. А ведь новые разделы не помешают. Конечно, спорить с тем, что картинки эти выглядят красиво, я не стану. Но журнал ваш вряд ли станет хуже, если скрины немного уменьшить.

Однако я все-таки обязан отдать вам должное. В отличие от других игровых изданий, у вас три CD. Желаю вам расти не только вширь (количество страниц), но и вглубь (количество рубрик; с качеством у вас вроде все в порядке).

Лукин Андрей



Здравствуй, Андрей. «Правильный журнал о компьютерных играх» – «полный» рекламный лозунг, преисполненный смысла. Мы начали с правильной цены, правильного объема, правильной комплектации и правильного содержания (только о том, что связано с компьютерными играми). Уже слышу, как ты возмущаешься: «Так ведь цена же поднялась! Что тут правильного?!». Цены выросла, это правда. Вот только остальные черты сохранились, плюс увеличилось количество полос, появилась очень удобная коробка для DVD диска. В ближайшем будущем ты увидишь еще некоторые проявления нашей правильности. Без сюрпризов не обойдется, уж поверь.
А на картинки ты зря ругаешься. Еще Торик писал, что скриншоты из игр – самое важное в рецензиях и превьюшках. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз... прочитать об этом.



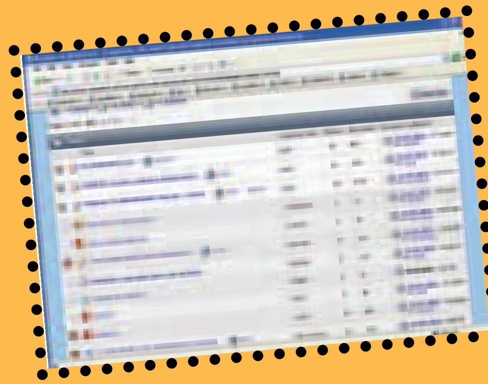
САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА


СЕРГЕЙ СЕРЫЙ
Можно ли оптимизировать выход журнала, т.е. каждый месяц выпускать его в один день? Читателям бы это понравилось.


ПОЧТАЛЬОН
Конечно, понравилось бы. Но реализовать такую идею крайне сложно. Мы больше потеряем.


CONCEPTX
У меня есть несколько дополнений. Очень хочу, чтобы они попали на ваш диск. На какой ящик лучше всего слать письмо?


SEM4
Все, что связано с диском, надо слать на sem4@pc-games.ru




R@PTOR_X
Почему вы давно ничего не рассказывали о проекте ***«Дальнобойщики 3»***?


ПОЧТАЛЬОН
Потому что пока новой информации о проекте нет. Как только что-то узнаем, обязательно расскажем.

Письма присылайте по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес post@pc-games.ru

и оформление большое вам спасибо за это и спасибо Инне дизайнеру журнала

Здравствуй, редакция очень хорошего журнала о компьютерных играх, а в особенности «почтовик» (это тот остряк-самоучка, который вечно язвит над читателями – прим. Коляна). Решил с вами поделиться некоторыми своими наблюдениями, задать несколько вопросов. Очень хочется посмотреть, как ответит мне «почтовик».

Во-первых, хочу замолвить словечко за пиратов. Они молодцы. Работают оперативно, порой очень даже качественно. Вот, например, пираты **Doom 3** перевели гораздо лучше, чем **«1С»**. Я уже не говорю о том, что некоторые игры наши уважаемые издатели вообще не распространяют.

Во-вторых, я нигде не видел дисков с логотипом вашего журнала на обложке. Но если вдруг увижу, обязательно куплю. Хотя бы для того, чтобы выслать вам обложку.

В-третьих, я хотел бы узнать, будут ли продолжения таких игр, как ***Star Wars: Republic Commando***, ***Juiced***, ***Final Fantasy***, ***Star Wars: Knights of the old Republic***? Если да, то когда примерно они выйдут?

В-четвертых, когда появятся результаты конкурса на лучшие фотографии на фоне постера ***Lada Racing Club***?

В-пятых, я поддерживаю Шишина Антона, который заступился за читателя, спрашивавшего о пиксельных шейдерах. Ведь многие не знают, что это такое. Конечно, я не требую, чтобы юмор исчез со страниц рубрики. Просто порой «почтовик» перебарщивает.

В-шестых, я буду посылать вам письма до тех пор, пока вы не ответите на них. Вот такой вот я настырный.

Ваш преданный читатель Коля.



Привет, наш преданный читатель Коля. Запутал ты меня своими «во-первых, во-вторых, в-третьих». Начало письма висит где-то вверху вордовского документа. Лезть мне туда лень, поэтому начну отвечать с конца.

Во-первых, писать ты можешь сколько угодно. Ящик для почты мы сделали вместительным, специально для таких настойчивых читателей. Все равно я отвечу только тогда, когда придумаю, как над тобой пошутить. Так поступают все «почтовики». Вот сейчас придумал, поэтому и отвечаю.

Во-вторых, Eddy v2.0 тоже поддерживает Шишина Антона. Ведь Антон падает, если его не поддерживать. Странно только, что все, кто заступается за того «шейдерного парня», ответа на его вопрос не присылают... Главное заступится, ага.

В-третьих, очень скоро. По секрету скажу, победила та девушка-модель, которая на этом постере и изображена. Но, чтобы не расстраивать участников, разработчики решили все-таки отобрать несколько «читательских» работ. В общем, скоро обо всем узнаешь.

В-четвертых, наверняка будут. Но поскольку я «остряк-самоучка», рассказывать о них не стану. Следи за разделом «Обрати внимание» и будешь первым узнавать о грядущих хитах.

В-пятых, я тоже нигде не видел, но многие говорят, что замечали. Врут, наверное...

И, наконец, в-шестых, пиратам и без твоего словечка замечательно живется. Их, как Шишина Антона, поддерживать не надо – сами справятся. Doom 3 от «1С» ты, кстати, зря хулишь. Замечательная локализация получилась.

Здравствуйте, уважаемая редакция!

14-ого сентября я пришел на почту. Там мне сказали, что до 20-ого числа новый номер **«PC ИГР»** у них не появится. Раньше я покупал журнал, где придется, а с августа оформил подписку. К нам в Байконур из Москвы можно добраться за трое суток на поезде, а самолетом и вовсе за четыре часа. У меня к вам вопрос: каким изощрен-

ным видом транспорта надо развозить новые номера, если для этого необходим целый месяц?!
P.S. Очень жаль чукчей. Им сентябрьский номер придет, наверное, только летом 2006 года.

С уважением, Вася Лужный.



Василий, привет!
Имя этому «изощренному виду транспорта» – почта России. Признаться, я сам с трудом представляю, как они доставляют журнал, раз он появляется у тебя через месяц. В этом плане почта России чем-то напоминает провайдеров с неправильно настроенными роутерами. В таких случаях информация, которую твой компьютер посылает машине, расположенной в той же комнате, вполне может идти через Америку или Канаду. Так что наверняка журнал на пути к счастливому подписчику пересекает границы не одного государства. Поэтому не расстраивайся. У многих ли читателей есть номера, побывавшие в США? А к тебе такие приходят каждый месяц!

Привет всем, кто хоть как-то участвует в создании журнала **«PC ИГРЫ»**. Пожалуйста, ответьте на мой вопрос нормально, а не как обычно – смешно, но глупо. А вот и вопрос: где, как и на кого надо учиться, чтобы стать писателем статей в вашем журнале? Вы сами видите, что умение писать и юмор у меня есть. Так что, если вы ответите на мой вопрос (без приколов), то я сделаю все, чтобы имя Ярик Голиков встало в один ряд с такими знаменитыми именами, как Роман Епишин, Илья Азар, Иван Закалинский, Станислав Куприянов, Владислав Карнаухов, Михаил Викторов...

Ярик Голиков



Привет всем, кто хоть как-то участвует в прочтении журнала «PC ИГРЫ». Постараюсь ответить на вопрос нормально, т.е. смешно и не глупо. На самом деле нигде учиться не надо. Чтобы работать в журнале, необходимо съесть (естественно, на глазах редакции) как можно больше сливочного масла. Те, кто скушал 300 гр. и сдержал рвотные позывы, становятся авторами. Полкило – и ты уже редактор. Ну а осилившие килограмм (а на такой подвиг способны единицы, уж поверь мне!) немедленно становятся главными редакторами. Таких людей надо беречь, как зеницу ока!
Любое повышение по службе, само собой, возможно только после соответствующего экзамена. Поэтому мы постоянно тренируемся – не хочется всю жизнь на одном месте просидеть.
Вот, Ярик, как обстоят дела в этом суровом журналистском мире. Если ты вдруг думаешь, что я пошутил, попробуй прислать мне какую-нибудь статью. А в ответ я вышлю маслице. Вкусное...

Золтон приветствует вас, земляне!
Мой трансгенный генератор мозговых структур, будучи не в состоянии трезво оценивать ситуацию геополитического наследия страны, пришел к удручающему выводу: коварные редакторы журнала **«PC ИГРЫ»** путем зомбирования населения навязывают свою философию мироздания доверчивым обитателям планеты Земля и соседних галактик, то бишь нас. При этом они искусно маскируют свой проект под популярный журнал о компьютерных играх. В связи с этим наш суперпроцессор, основанный на генераторе случайных чисел, решил вступить в союз с создателями журнала и выдвинул теорию: для более успешного превращения населения в зомби необходимо принять следующие меры.
1) В срочном порядке сделать черную обложку, т.к. этот цвет не представлен в предыдущих версиях журнала.



2) Внедрить специального агента в народные массы с целью пропаганды превосходства данного издания над другими.
3) Для повышения уровня воздействия на слабо защищенные умы подопытных, нужно увеличить объем издания.
Удачного проведения эксперимента и доZZZвидания!

Валентин Ким

Прочитав письмо, я подумал, что его написал Eddy v2.0. Господство над миром, зомбирование населения – это идеи, заложенные в нем изначально. А оказалось, что и среди наших читателей появились такие амбициозные товарищи. Валентин, ты бы приехал к нам в редакцию, что ли. Уверен, вы подружитесь!

О великий журнал **«PC ИГРЫ»**, пишу из не столь далекого будущего, дабы просветить вас о дне грядущем. Начну с цены на ваш потрясающий журнал. Без сомнения, наигуманнейшей цены придумать было сложно - всего по 900 рублей за номер. Не важно, что другие игровые журналы стоят на 700-800 рублей дешевле. Некоторые предполагают, что высокая цена каким-то образом связана с ежемесячной покупкой редакцией большого количества спиртных напитков.
Кстати, есть и хорошая новость - отныне ваш журнал выходит четыре раза в месяц. Правда, содержание остается тем же, меняются только обложки. Да и страниц теперь всего 37, 10 из которых занимают сочинения редакторов на тему «Как я провел лето». Ах да, чуть не забыл. Товарищ Леви, чтобы больше не отвечать на вопросы читателей, поручил свою работу высокотехнологичному компьютеру с искусственным интеллектом. Машинка наугад выбирает письма и отвечает всем примерно так: «Да-да, ваше мнение учтено, спасибо за письмо».
И вот еще - вы отныне работаете один день в месяц. Хотя многие сомневаются, что вы работаете вообще.
Последнее: журнал снова перешел на CD. Объяснили это так: «В результате тщательных исследований мы выяснили, что CD намного объемнее и надежнее DVD. Как самый правильный журнал, мы выбираем CD!».
В общем, классный у вас теперь журнал!

J.J.

И зачем нам вообще отдел планирования? Все ведь и так ясно – в «не столь далеком будущем» от славы и всенародной любви никуда журналу не деться. Хотя вот с ценой J.J. загнул. Да за такие деньги мы готовы каждому читателю отдельный номер присылать. Так сказать, Special Edition. Захотел ***Gothic III*** в теме номера? Получай заказ через неделю. Хочешь дополнения к любимой игре на CD (да, скоро мы перейдем на CD)? Легко! Желаешь увидеть свою фотографию на постере? Сделаем! Только деньги не забывай платить.
И да, есть еще одна вещь, о которой автор письма второпях не упомянул. Доставка. От услуг почты России мы откажемся. Совсем. Транзит через Аляску совсем скоро надоест. В будущем у нас появится собственная сеть распространения с представительствами во всех крупных населенных пунктах. Читатели наконец-то станут получать журнал в день выхода. Для тех, кто живет совсем далеко, номер будет печататься раньше. Уверен, от такого варианта никто не откажется. Правда ведь?

конкретно обращаюсь,
бращение мое будет довольно безлико -



ПОДПИСКА 2006 ПО ТЕЛЕФОНУ

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДО 15 ДЕКАБРЯ

ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ – ПРОЩЕ НЕ БЫВАЕТ!

Просто позвони по БЕСПЛАТНОМУ номеру 8-800-200-3-999.

1-й номер журнала будет отправлен тебе без предварительной оплаты.

К нему будет прилагаться кавитация для оплаты подписки.

ВНИМАНИЕ:
в момент оформления подписки по телефону обязательно надо назвать почтовый индекс.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН:
8-800-200-3-999
(В ТОМ ЧИСЛЕ ДЛЯ АбОНЕНТОВ МТС, БИЛАЙН, МЕГАФОН)



Стоимость заказа:

PC ИГРЫ (3 CD или DVD)

780р – за 6 месяцев

1500р – за 12 месяцев

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатному телефону: **8-800-200-3-999** или пишите по адресу: **info@glc.ru**

Читатель! Скорбя об Аляскиных подданных своих, а также желая распространить свет Отечества до Калифорнии и Сандвичевых островов, Государь Российский избирает тебя на подвиг. Сей грамотой тебе, управляющему российско-американской кампанией, вверяется участь жителей Русской Америки и предписывается как можно скорее отплыть в Новый Свет под военно-морским Андреевским флагом империи.

Интерес России в американской кампании не согласуется с желанием остальных европейских государств единолично управлять народами нового материка, а стало быть, нужно быть готовым и к войне. Циркуляр Военно-морского ведомства по обстановке в Новом Свете почти что готов и ждет лишь данных твоей экспедиции.

В АМЕРИКУ ПОД АНДРЕЕВСКИМ ФЛАГОМ

Победитель конкурса получает коллекцию из 15 игр от 1С и полугодовую подписку на «PC ИГРЫ», два призера – по 10 игр от 1С и подписку на «PC ИГРЫ» на три месяца. Также 15 счастливчиков (и, естественно, победители) получают лицензионную копию AGE OF EMPIRES III.

1. Какой временной период охватывают действия *Age of Empires 3*?

1. 1600 – 1912 гг.
2. 1485 – 1875 гг.
3. 1500 – 1850 гг.
4. 1625 – 1795 гг.

2. Сколько индейских племен игрок встретит в *Age of Empires III*?

1. 6
2. 8
3. 12
4. больше 15

3. Какие государства Старого Света представлены в *Age of Empires III*?

1. Великобритания, Франция, Голландия, Испания, Португалия, Германия, Россия, Османская империя
2. Великобритания, Франция, Дания, Испания, Португалия, Германия, Россия, Османская Империя
3. Великобритания, Франция, Дания, Испания, Португалия, Бавария, Россия, Турция
4. Великобритания, Франция, Голландия, Испания, Португалия, Германия, Россия, Турция

4. Какая игровая фишка в *Age of Empires III* делает новую часть игры удивительно похожей на *Sid Meier's Colonization*?

1. Огнестрельное оружие.
2. Коренные индейские племена.
3. Экономика.
4. Экран столицы государства Старого света.



К вопросам конкурса необходимо подобрать правильные ответы, и до 1 декабря включительно выслать электронной почтой на **aoe3@pc-games.ru** или обычной по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, **«PC ИГРЫ»**.

ВНИМАНИЕ! Конкурс продлится до 1 декабря 2005 года включительно.

ПРИМИ УЧАСТИЕ В SMS ВИКТОРИНЕ

ВЫИГРАЙ НОВЫЙ КОМПЬЮТЕР И МНОГО ДРУГИХ ПРИЗОВ ОТ КОМПАНИИ АКЕЛЛА – ИЗДАТЕЛЯ СУПЕР ИГРЫ

COLD FEAR

Ты можешь включиться в игру в любой момент

АКЦИЯ ПРОДЛИТСЯ ДО НОВОГО ГОДА!

ДЛЯ УЧАСТИЯ В ВИКТОРИНЕ ОТПРАВЬ SMS СО СЛОВОМ PC НА НОМЕР 3366

Техническая поддержка акции: next media entertainment



1-е место: Мощный игровой компьютер + Антология «Принца Персии» – все игры серии + подарочные часы с символикой «Принца Персии» + футболка с символикой «Принца Персии»

2-5 места: Компьютерная акустика + Антология «Принца Персии» – все игры серии + футболка с символикой «Принца Персии»

6-10 места: Компьютерная акустика + «Принц Персии 3» + футболка с символикой «Принца Персии»

11 -20 места: Подарки от ИД Game(Land)

А дальше все просто: отвечай на вопросы, составленные по мотивам игры *Cold Fear.* За каждый правильный ответ ты получаешь 1 балл. Победителем станет участник, набравший максимальное количество баллов.

Участников, показавших лучшие результаты, ждут отличные призы!

Ты можешь остановиться на любом вопросе и продолжить отвечать позже, когда тебе будет удобно – набранные тобой баллы сохраняются. Свои текущие результаты ты будешь получать в каждом пятом сообщении.

Промежуточные итоги конкурса на диске в каждом номере журнала «PC Игры» и на сайте www.gameland.ru. (там же ты можешь прочитать и подробные правила викторины).

Стоимость sms-сообщения на номер 3366 – $0,40 без НДС.
Услуга доступна абонентам МТС, Билайн, Мегафон, ЮУСТ, ЕСС, СМАРТС, БВК, НСС, ЕрмакRMS, Ярославль – GSM, УралСвязьИнформ, НТК, Скайлинк – СПб, Астрахань GSM, Пенза GSM, Оренбург GSM, КСС (Кузбасская сотовая связь)

Восточный фронт

Неизвестная война

Внимание! Внимание! Правильный журнал о компьютерных играх, компания «Руссобит-М» и разработчики Burut Creative Team уполномочены заявить: объявляется конкурс по игре «Восточный Фронт: Неизвестная война».

Литературный конкурс по игре «Восточный Фронт: Неизвестная Война».

И знай, Родина не только не забудет твой подвиг, но и достойно наградит лучших своих сынов блистательными призами от компании USN Computers.

Товарищ,отечество в опасности! Агенты гитлеровской охранки пытаются разоблачить отважного советского разведчика. Родине нужна твоя помощь!

– Зиг хайль, мой генерал!

– Садитесь, штандартенфюрер. Докладывайте, что вам удалось раскопать на этого Штольца?

– Карл Штольц, уроженец Берлина, 1921 года рождения, характер нордический. В школе был...

– Подождите минутку, Клаус. Вы случайно не слышали, как там погода в районе Курской дуги?

– Не могу знать, мой генерал!

– Ничего страшного, скоро у вас будет шанс лично это выяснить... и заодно попробовать на вкус сталь русских штыков!!!

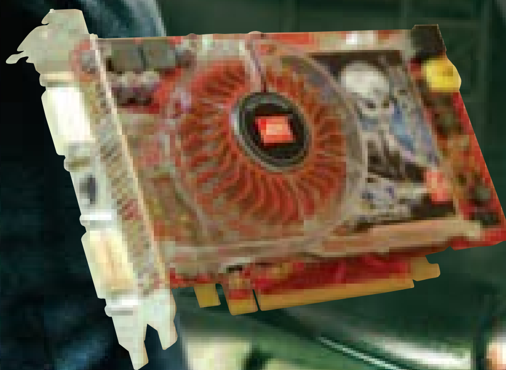
– Но...

– Молчать! Клаус, вы же офицер абвера, вот и расскажите мне об этом – черт его дери!

– Штольце все... все до мельчайших подробностей. Иначе, клянусь, первым же эшелоном вы отправитесь на Восточный фронт!

– Слушаюсь! Разрешите начинать?

– Разрешаю! И давайте без этой набившей оскомину казенщины. Он же живой человек, этот Штольц, и я бы хотел услышать рассказ о нем, как о живом человеке...





Напиши подробный рассказ о жизни и судьбе Карла Штольца, расскажи о том, что привело его в ряды вермахта, как он стал участником опасного эксперимента по созданию Идеального Солдата, и что толкнуло на опасную тропу сопротивления. И помни, абверовские псы ждут подробного рассказа! Их не устроит сухое досье, оно у них уже есть. Свой текст пришли на конспиративный адрес (**front@pc-games.ru** или 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, "PC ИГРЫ".) с пометкой «Секретно! Подполковнику Васильеву».

Автор лучшего рассказа получит видеокарту **PCI-E 256mb ATI Radeon RX850XT Platinum**.
Автор, чей рассказ займет второе место, получит новейшую разработку закрытого НИИ: систему водяного охлаждения ***Zalman Reserator*** .
Рассказчик, занявший почетное третье место, получит 2 модуля оперативной памяти DDR PC 3200 объемом 1GB (Transcend).
И, естественно, всех участников ждут призы от журнала «PC ИГРЫ»!!!
Ждем твоих ответов, товарищ!

USN COMPUTERS

РуссобИт-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



BLACK & WHITE 2

ДОРОГОЙ ДРУГ!

Мы действительно очень рады, что ты не забываешь присылать нам свои скриншоты, на которых надпись **«PC ИГРЫ»** появляется везде, где только можно. С намеком на интимные сцены между игровыми персонажами, с колоннами из сотен машин в ***GTA*** или освежеванной тушкой очередного несчастного монстра, который еще секунду назад тщетно пытался увернуться от свинцового ливня из твоего минигана. И честно-пречестно, публиковали бы их хоть в каждом номере, если бы не одно жирное **НО** – в сто пятьдесят первый раз смотреть на одно и то же неприкольно.

А посему отныне мы решили сделать конкурс **BESTSHOT** тематическим. Это значит, что задания на конкурсные скриншоты тебе выдавать будем мы. И, собственно, первое из них.

Игра для BESTSHOT в ноябре – ***Black & White 2***.

Задание: сфотографировать «откровенно хорошего бога» или «откровенно плохого бога». То есть, композиция на скриншоте должна однозначно дать нам понять, с каким божеством мы имеем дело, а также одновременно быть красивой и оригинальной. В общем, все в руках твоих и замечательной внутриигровой камеры. Победителей, как всегда, ждут ценные призы.

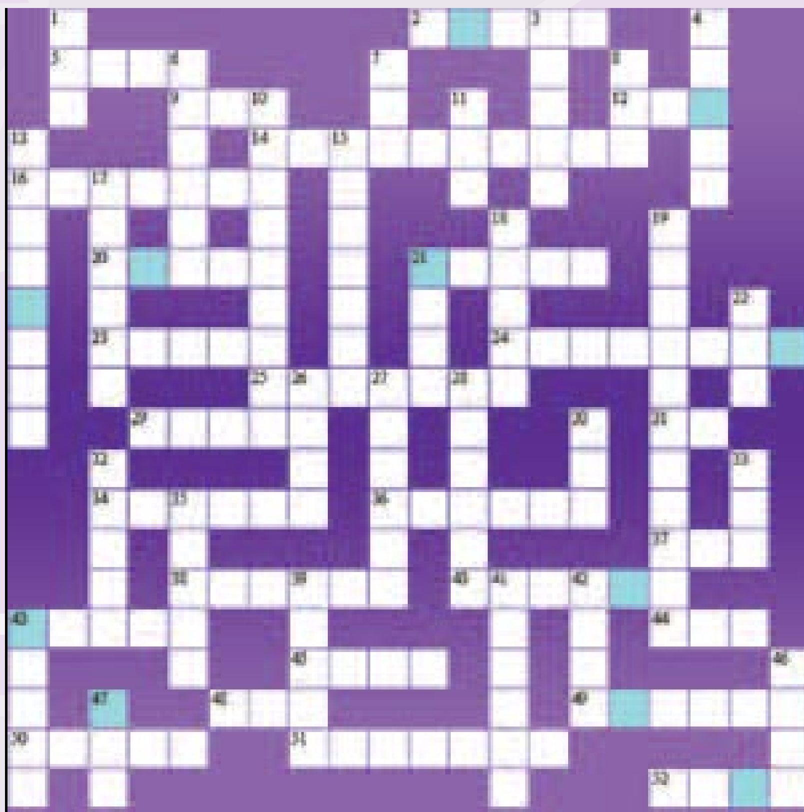


КУДА ПИСАТЬ

Адрес «Конкурса BESTSHOT» не изменился. Скриншоты можно отправлять электронной почтой на shot@pc-games.ru или обычной, по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, **«PC ИГРЫ»**.

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Мы решили несколько усложнить условия кроссворда, поскольку наш ящик был буквально завален письмами с правильными ответами на два предыдущих ключевых вопроса. Отныне тебе необходимо самому составить слово на игровую тематику из букв в отмеченных клетках.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

2. При выборе «атлетической» карьеры в ***Sims 2***, круче этой должности – только Hall of Famer.

5. ***America's ****** – популярный сетевой экшен, в котором описывается противостояние американских военных и террористов.

9. Шина на материнской плате для размещения видеокарты.

12. Расширение большинства файлов-приложений.

14. Один из крупнейших мировых издателей. В число последних проектов входят: ***Call of Duty 2***, ***Quake 4***, ***The Movies***.

16. Учетная запись пользователя онлайновой игры.

20. Игровое подразделение гиганта **Infogrames**.

21. Создатели дополнения для ***Doom 3 – Resurrection of Evil***.

23. Имя самой мощной (50 уровня) темной эльфийки из ***Might & Magic 8***. Ближе к концу игры мы даже сможем принять ее в свою партию.

24. «********-control RTS» – именно так в свое время критики нарекли гениальную ***Majesty***. На самом деле, это был Godsim чистой воды.

25. В этом мире мы оказываемся в финале первой ***Syberia***.

29. Одна из воюющих сторон в ***C&C: Generals***.

31. Излюбленный автомат террористов по всему миру. С ним они не расстаются даже в компьютерных играх.

34. Один из ключевых персонажей серии ***Resident Evil***.

36. Бандитская группировка в ***GTA3***.

37. Напарник сумасшедшего кролика-полицейского из легендарного квеста 1993 года от **Lucas Arts**.

38. Этот склонный к эпатажу певец озвучивал главного инопланетянина в ***Area 51***.

40. Крупнейший азиатский разработчик/издатель MMOG.

43. ***** Chicken. Этот цыпленок – фирменный easter-egg серии ***Space Quest***.

44. Фамилия возлюбленной Макса Пейна в ***Max Payne: The Fall of Max Payne***.

45. Этот режиссер известен своей нездоровой тягой к созданию кино «по мотивам» компьютерных игр. К сожалению, пока что он «радует» общественность лишь отвратительным трэшем.

48. Разработчик ***EVE Online***.

49. Кем был по профессии Metzger из ***Fallout 2***?

50. Фамилия руководителя проекта ***TRON 2.0***.

51. Одна из форм киберспортивных (и не только) турниров.

52. Четырехрукий босс из ***Mortal Combat 2***.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. RPG-термин, обозначающий ограничение по уровню.

3. ***** Lightning – эффективное заклинание массового поражения во многих ролевых играх.

4. Главное оружие любого мага.

6. Группировка в первом городе ***GTA2***.

7. Извечные противники NOD.

8. Родной мир инопланетной нечисти из ***Half-Life***.

10. Серия экономических менеджеров морской тематики от **Ascaron**. Вторая и третья часть издавались в России официально, правда, разными компаниями.

11. Самый популярный в мире земляной червь.

13. На этом движке были созданы такие хиты, как ***TES: Morrowind***, ***Dark Age of Camelot*** и ***Freedom Force***.

15. И снова вопрос по играм морской тематики – вспомни **Ascaron**'овскую игру на движке ***Port Royale***.

17. На основе произведений этого мастера технотриллеров вышла не одна игра о бравых войсках специального назначения.

18. Адепт магии природы.

19. В ***Playboy: The Mansion*** они необходимы для работы над журналом.

21. Ядреная кола из мира ***Fallout***.

22. Создатели ***Painkiller*** (аббревиатура).

26. Frame **** – частота обновления экрана.

27. Один из процессоров семейства **AMD**.

28. У нас эта игра известна как ***«Рыцари Хаоса»***. Постарайся вспомнить одно из слов оригинального названия.

30. Симулятор гражданской авиации от вездесущей **Microsoft** (аббревиатура).

32. Класс в ***Team Fortress***.

33. Камешек, который улучшает характеристику того или иного предмета экипировки в ***Diablo II***.

35. Без нее герою любого shoot-em-up-экшена придется очень туго.

39. Седан из ***GTA3***.

41. Главный герой ***Heretic II***.

42. Тупы, сильны, зелены... Догадался, о ком я?

43. Имя продюсера и композитора серии ***Silent Hill***.

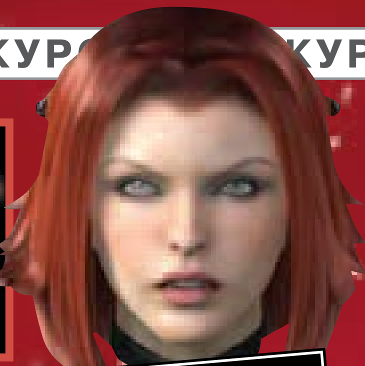
46. Почившая в бозе французская компания-разработчик, выпустившая в свое время (конец 90-х – начало 2000-х) немало отличных квестов. В их числе – серия ***Atlantis***.

47. Именно он придумал прожорливую и глупую рыбу Dopefish, которую поместил в качестве прикола в одну из частей ***Commander Keen***. Позже у **id** сохранилась традиция прятать рыбешку во всех своих играх – фирменный easter-egg компании (назови имя).

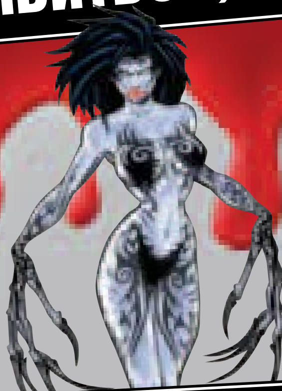
КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_11@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 01000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«PC ИГРЫ»**. **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 декабря 2005 года включительно.

BLOODRAYNE 2



ЕСТЬ ЧЕМУ УДИВИТЬСЯ, ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ!



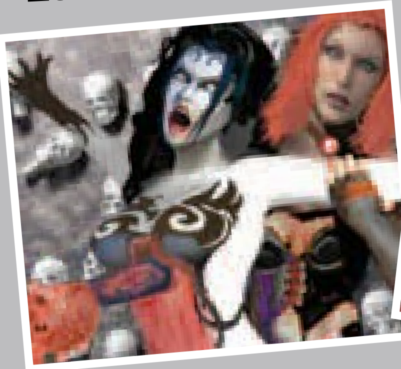
Никто не сомневался, что мисс Рейн пользуется бешеной популярностью у играющей части мужского населения планеты, но никто и не предполагал, что героиня *BloodRayne* популярна НАСТОЛЬКО! Не соврать бы, но, кажется, даже конкурс по *Doom 3* ровно год назад не был таким популярным. Больше тысячи писем!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

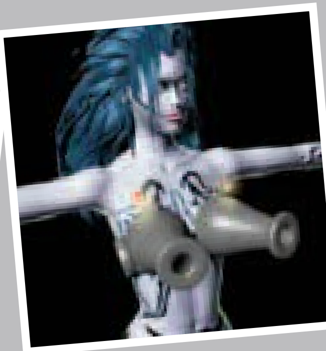
1. **Три способности**
2. **The Shroud**
3. **Бримстоунское**
4. **Отцом**

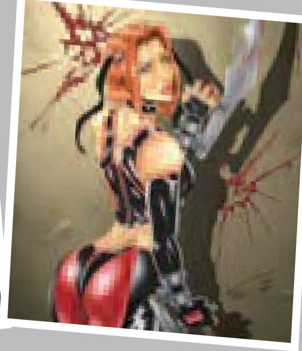
Впрочем, ближе к делу. «Барабан удачи», прежде чем развалиться от износа на части, выдал нам трех победителей сентябрьского конкурса по игре ***BloodRayne 2***. Первый приз – коробку с игрой и видеокарту *nVidia GeForce 6600 GT* получает **Алексей Толмачев** из г. Апатиты Мурманской области. Оставшиеся две коробки с BloodRayne 2 достались **Максиму Зинченко** из Минска и **Сергею Воронову** из Ангарска. Поздравляем победителей, а всем остальным желаем удачи в следующих конкурсах!











ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД №09 (21) ИТОГИ КОНКУРСА

Идея с кроссвордом явно понравилась всем – на почтовый адрес редакции пришло более 1000 писем с ответами. Что ж, будем продолжать в том же духе. Победителем сентябрьского призового кроссворда стал **Азамат Мусин** из Уфы. Он отгадал все слова и выиграл наш СУПЕРПРИЗ – звуковую карта *Creative Audigy 2*.

Пятеро «догоняющих» выиграли по коробке с популярной игрой. Вот имена призеров:

- **Калаев Денис** из Новосибирска;
- **Максим Рудов** из Ростова-на-Дону;
- **Влад Салехов** из нижнего Тагила;
- **Артем Боровиков** из Москвы;
- **Дмитрий Краснобаев** из Ульяновска.

Правильные ответы:

По горизонтали: 3.NHL, **7.**KONOKO, **8.**H.A.R.M., **10.**HEAL, **12.**VENOM, **14.** PLANET, **16.**CHAOTIC, **17.**HEART, **19.**CHERUB, **22.**EMULATOR, **25.**DESCENT, **26.**OBSERVER, **29.**AGE, **30.**ANNO, **32.**LARRY, **34.**HARBINGER, **36.**BOT, **38.**KOKU, **39.**MUTATE, **41.**O'CONNOR, **44.**HELP, **45.**ROGUE, **47.**KHAELA, **49.**GODMODE, **50.**COOLER, **51.**CLANS, **52.**ANIME

По вертикали: 1.NODE, **2.**KODO, **3.**NOX, **4.**BHAAL, **5.**SMITH, **6.**SAGE, **9.**DEMO, **10.**HEWITT, **11.**FPS, **13.**MERC, **15.**ECHELON, **18.**THPS, **20.**RHEN, **21.**BETA, **23.**AURORA, **24.**ROAR, **25.**DEJAVU, **27.**BOLT, **28.**ROBOCOP, **31.**NERVE, **33.**BUKA, **35.**BOMBPLACE, **37.**ROMERO, **40.**THRALL, **42.**NEO, **43.**WET, **46.**A.D.O.M., **48.**WMA, **49.**GPS

Ключевое слово:

PSYCHONAUTS





DVDXPERT



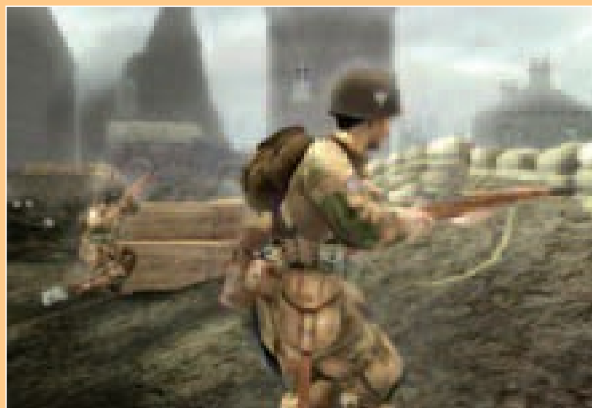
Всем привет. В этом номере появилась вторая часть базы по DVD, на этот раз за 2004 год. Также переработана предыдущая версия базы, исправлены все найденные ошибки, а также появилась опция поиска, которая облегчит работу с базой. В следующем номере у базы будет собственный дизайн. Продолжает список хороших новостей тот факт, что теперь вместо электронных версий журнала **«Путеводитель»** будут версии **«Страны ИГР»**, **«Железа»** и **«Хакера»**. Теперь непосредственно о самом диске. За все те дни, которые прошли после выхода последнего номера журнала, нас завалили письмами по поводу раздела **«ЮМОР»**. Отвечаю, он по-прежнему будет на DVD и CD приложениях к нашему журналу. В 10-й номер он не попал по причине нехватки места, даже те 50 мегабайт, которые он занимает, могут иметь решающее значение. По результатам голосования, которое было посвящено рубрике, победило название **«МУХАХАХА»**, а желание читателей – закон. Так что советую тебе обратить внимание на эту рубрику, которая значительно выросла в размерах, мы удвоили количество материалов в ней. Надеюсь, веселое настроение на целый день тебе обеспечено. В разделе **«Эксклюзив»** ты найдешь нарезку из неудачных дублей, записанных при озвучке игры ***Адреналин Шоу*** в исполнении **Бачинского** и **Стиллавина**. Кроме этого музыка из этой игры звучит в оболочке диска. Оставайтесь с нами и пишите свои письма на disk@pc-games.ru.

Семен Чириков

О ДИСКЕ

Твоему вниманию представляется видеорепортаж из Германии с выставки **Game Convention 2005**. Помимо общих планов, тебя ждут интервью с разработчиками ожидаемых проектов, например, с продюсером ***Gothic 3***. Кроме этого последняя часть видео с **E3**: последний день выставки и возвращение наших бойцов домой. Также ищи продолжение дневников разработчиков ***Panzer Elite Action, Rainbow Six: Lockdown, Prince Of Percia 3, Brothers in Arms: Earned in Blood***. Отдельно хочется выделить новое видео о ***Heroes Mitch OF Magic V***, а также видео-обзор двух многообещающих онлайновых проектов: ***RF Online и D&D Online***. ■



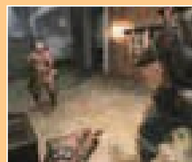




ДЕМОВЕРСИИ

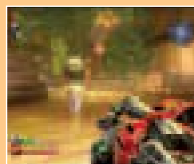
World Racing 2

Один из мировых автогигантов **Volkswagen** и компания **Playlogic** представляют твоему вниманию демоверсию гоночного симулятора. В игре будут только машины от вышеуказанного концерна. В демке всего одна трасса «Италия», по которой можно прохаться на трех моделях фольцвагенов: **Touareg**, **R32** и оригинальный **Golf GTI**. Демоверсия сделана качественно, выглядит вполне симпатично, также не подкачала физика, явных багов нет, но советую поставить свежие дрова. В общем, отличный автомобильный симулятор, который, несомненно, приобретет поклонников как среди любителей симуляторов, так и среди почитателей марки Фольцваген. ■



Call Of Duty 2

Activision наконец-то выпустило демоверсию к столь ожидаемой игре. В демке доступна всего одна карта – миссия за британцев под названием **The End of the Beginning**, место действия El Daba, Египет. Задача проста – уничтожить артиллерийскую батарею. Честно сказать, вторая часть мало отличается от первой, за исключением графики и новых фишек, среди которых полет каски с головы союзного солдата после попадания в нее пули. Очень странно выглядит поле боя – желтая поверхность, по которой проложен маршрут и который обставлен игрушечными домиками. Ни о какой нелинейности не может идти и речи, двигаемся вперед от скрипта к скрипту. Я ожидал большего от второй части, а данный продукт смахивает на add-on к оригинальной ***Call OF Duty***, а не на самостоятельную игру. Только для поклонников серии. ■



Serious Sam II

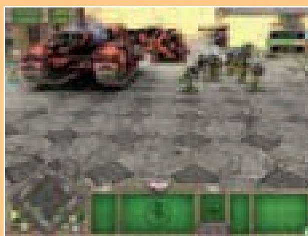
2K Games выполнило свое обещание, выпустив демку в срок, что не может не радовать. Тебя ждет новое приключение веселого Сэма, который во второй раз будет спасать мир от инопланетной угрозы, оставляя после себя кучи врагов, которых он будет уничтожать с помощью огромного количества пушек. Демоверсия состоит из одного уровня Seriousopolis Uptown. Доступны режимы однопользовательской игры, баталий по LAN и сетевой игры. Правда, пока стоит ограничение до четырех человек, но в полной версии нам обещают 32 . Также нам дают опробовать все оружие, которое будет в полной версии игры, а также разрешают покататься на одном из транспортных средств. Для тех, кто действительно был в восторге от первой части, это будет лучший подарок. А если ты не играл в нее по каким-то причинам, советую поиграть в демку, она тебе обязательно понравится. ■

Pro Evolution Soccer 5

Это основной конкурент ***FIFA 06***. И надо заметить, что конкурент достойный, который не только не уступает, но и в некоторой степени превосходит футбольный симулятор от ***EA***. Если раньше ***PES*** проигрывал FIFA 06 по части графики и вида футболистов, то сейчас, если судить по демке, эта проблема решена, за исключением вида трибун. Озвучка на должном уровне, и если не смотреть на монитор, то можно действительно подумать, что находишься на футбольном матче. В игре представлено два испанских клуба – **Real Madrid** (Реал Мадрид) и **Valencia** (Валенсия) – и двумя английскими командами **Arsenal** (Арсенал) и **Chelsea** (Челси). ■

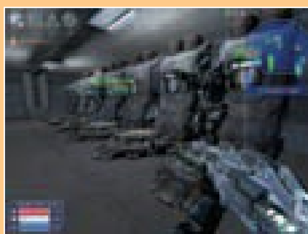
МОДЫ

Steel Legion 1.0



Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault стучится в наши двери, но и без этого аддона ты можешь ощутить мощь Имперского Легиона. Создатели модификации предлагают тебе опробовать на врагах Империи всю мощь бронетанковой промышленности. Пехота – лишь придаток к бронетехнике, которая становится доступна на самых ранних стадиях развития. Шагающие роботы, танки всех мастей, самоходные гаубицы и, наконец, **Vanguard**, настоящая машина смерти. Вся эта орда слегка сдерживается хитрой системой развития, но как только твои заводы начинают клепать тяжелую броню, врагу остается лишь писать завещание. Помимо самого мода, тебя ждет официальный набор карт, а также подробный мануал.

Dystopia Demo Client Update 2



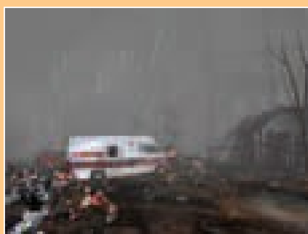
Исторически так сложилось, что большая часть модов для *Half-Life* и *Half-Life 2* посвящена борьбе террористов и спецназовцев. В этом свете появление модификации **Dystopia** является лучом света в темном царстве. Создатели мода выбрали для своего детища киберпанковые декорации, которые выглядят просто потрясающе. Местные силы правопорядка противостоят бандам панков, главная цель которых – взломать защиту базы хороших парней и прибрать ее к своим рукам. С точки зрения игрового процесса Dystopia несколько напоминает такие игры, как *Tribes 2* и *Planetside*: имеется три класса бойцов, игрок может выбирать разный тип оружия, а также специальных устройств.

Battle Over Hokkaido v.1.3 Demo



Японские поклонники *OF* редко радуют нас своими творениями. С другой стороны, если они что-то и выпускают, то это становится настоящим событием. Этот мод не стал исключением. Из модификации-середнячка эта работа неожиданно превратилась в одного из лидеров. Проработка моделей удовлетворит самых требовательных игроков, а остров, где происходят события, является примером для подражания. Кроме того, BOH содержит две полноценных кампании и большое количество одиночных миссий. Благодаря всему этому работа японских модостроителей обходит большинство конкурентов, а также становится настоящим подарком для всех любителей OF.

Killing Floor 1.0



Этот мод по праву можно называть настоящим событием в мире *UT 2004*. Шутка ли – вместо очередной сетевой баталии, игрокам предлагается ужастик, заточенный под одиночный режим. По задумке создателей *Killing Floor*, в Лондоне началась анархия, толпы зомби заполонили город, и немногие оставшиеся в живых бойцы элитного отряда пытаются очистить столицу от нечисти. В Killing Floor создана по-настоящему напряженная атмосфера, в чем-то сравнимая с *Silent Hill*. Даже во время простой прогулки по руинам Лондона становится не по себе, но когда на тебя начинают лезть зомби, адреналин вырабатывается со страшной силой. Для большего эффекта создатели Killing Floor усложнили прицеливание и перезарядку, а с патронами вечные перебои.

DVD FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой **Alcogol 120%**, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант.
Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!
A: Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, ;урнал сдается, и тут выходит что то новое.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD-диск, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для который сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Эта вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализированных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: *Call of Duty* (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), *Ground Control II: Operation Exodus* (русский патч отсутствует), *Rome: Total War* (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализированных версий оказались без дополнений), *World Racing* (российского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча – 1.61). В виду этого у нас было два варианта действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант.
Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же *Operation Flashpoint* и *Battlefield 1942* переиздавались несколько раз.

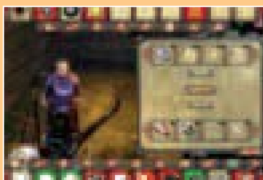
Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодака, зайди в раздел СОФТ\кодаки и установи их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению эту проблему не решить.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта то получается 7.9 гигабайт.

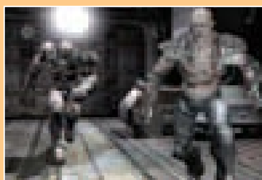
ВИДЕО

Blood Magic



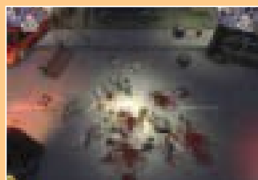
Скорее всего, ты уже прочитал материал по этой игре в нашем журнале. Если нет, то немедленно это сделай, а уж потом приступай к просмотру видео. Данный ролик был показан на **GC 2005**: отличное видео к отличной игре.

Quake 4



Два новых видео из игры, в которых ты увидишь кадры из сингловой версии, а также транспортные средства. При просмотре видео складывается впечатление, что перед тобой не ***Quake 4***, а ***Unreal Tournament 2007***.

Monster Madness



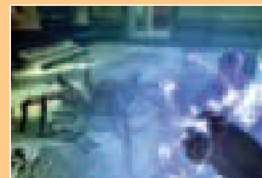
Зомби – популярные герои фильмов, книг, компьютерных и настольных игр. Бедолаги склонны к депрессии – их не понимают живые «предки», они подвергаются постоянным гонениям со стороны узурпаторов-людей.

Need for Speed: Most Wanted



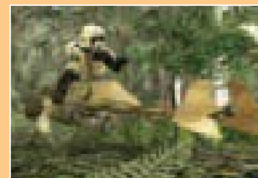
В видео показаны возможности по тюнингу тачки. Покраска в любые цвета, нанесение аэрографии и простых полосок на корпус, всевозможные обвесы, начиная с воздухозаборников и заканчивая огромными антикрыльями, и все это под веселую музыку.

Dark Messiah of Might & Magic



Самый громкий анонс **Games Convention 2005**. Ролевой экшен на движке от ***Half-Life 2*** (**Havok** прилагается) в знаменитой вселенной ***Might & Magic***. А делают его, кстати, разработчики, создавшие весьма неплохой и популярный ***Arx Fatalis***.

Star Wars Battlefront II



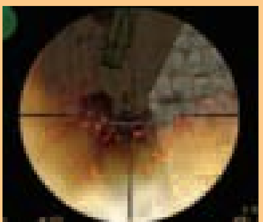
Штурмовики, приготовиться к высадке! Три новых игровых ролика. В первом нам покажут игру за имперских штурмовиков, во втором можно будет увидеть бои в космосе, ну а в третьем – краткий обзор карт и оружия, которым нам придется громить своих врагов.

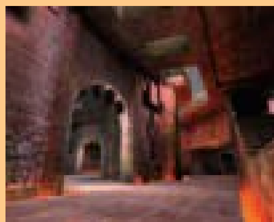


Привет! Как ты можешь заметить, раздел дополнений потихоньку расширяется. Всего год назад количество охваченных игр редко превышало десяток, то теперь число приблизилось к пятидесяти. Как и в прошлый раз, центральной игрой раздела дополнений стала ***GTA: San Andreas***. Такого старта мало кто ожидал: к моменту, когда писались эти строки, свет увидело более трехсот пятидесяти моделей автомобилей. Сотню из этих машин ты можешь видеть на диске. Кроме того, список игр, по которым выкладываются дополнения, пополнился за счет тех вещей, которые ранее были представлены в локализированном виде.

Юрий Пашолок

БОНУСЫ







Этот диск богат на всевозможные бонусы, помимо стандартного набора обоев, ты найдешь два фильма, да, именно фильма, по игре ***Counter-Strike*** и вселенной Звездных Войн, последний сделан просто восхитительно. Далее в программе – огромное количество демок по ***StarCraft, Counter-Strike, Quake III Arena и Warcraft III***. Кроме этого твоему вниманию представляется мувик «Made In Russia», в нем собраны лучшие фраги лучших отечественных CS игроков.

ПАТЧИ

Battlefield 2 v.1.03 retail

Соскучились по большим патчам от **DICE**? Получайте. Маленькой заплатку для ***Battlefield 2*** назвать затруднительно – 171 мегабайт чистого веса. Разработчики внесли множество изменений, связанных, прежде всего, с сетевым режимом, заметно улучшилась связь сервером. Не остались без внимания и проблемы, связанные с системой акаунтов. Есть хорошие новости и для любителей модов: если ты зайдешь с установленной модификацией на игровой сервер, она автоматически отлючится. И, конечно, без бонусов не обошлось: теперь в Battlefield 2 появилась карта **Wake Island**, знакомая еще по Battlefield 1942.

SHAREWARE

3D Ball Slider 1.0

Электронный аналог множества настольных игр. И опять придется катать шары по десяткам уровней. Каждый уровень представляет собой лабиринт с множеством препятствий. Наклоняя игровое поле из стороны в сторону, надо доставить шарик в точку назначения.

Alien Shooter

Изометрический вид, толпы инопланетных монстров, один супермен, десятки видов оружия, бои в помещениях и вне, а также горы трупов. Два режима игры: Champaign – беготня по уровням с пулеметом наперевес и Survive – убей-их-всех. Стандартный набор для этого жанра Shareware. Весьма не неплохая графика.

Hardwood Hearts 2.2

Ты, конечно же, видел стандартный набор игр Windows. Бессмертных Сапера, Косынку и пр. Здесь представлен Shareware-вариант одной из этих игр – Червы. Нечасто увидишь спецэффекты в карточных играх, ну а оформление здесь выше всяких похвал. Старине Билли есть, чему поучиться.

СОФТ

Actual Transparent Window 3.8

Утилита, которая позволяет менять прозрачность любых, как диалоговых, так и программных окон Windows. В ней уже есть пара десятков правил для стандартных программ, для каждой из которых можно установить свои настройки прозрачности.

All File Renamer 1.0

Программа, позволяющая автоматически переименовывать большое количество файлов по определенным правилам. Можно добавлять, удалять, заменять символы имени и расширения файла, заменять строчные буквы прописными, добавлять счетчик. Работает с неограниченным числом подкаталогов.

AVIcodec 1.2

Бесплатный менеджер мультимедиа файлов. Есть возможность посмотреть список всех кодеков, Для каждого из мультимедиа файлов можно увидеть подробную информацию, а в случае, если у тебя нет кодека, необходимого для проигрывания, программа сообщит об этом и подскажет, где его можно скачать.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО
- Game Convention 2005
- Electronic Entertainment Expo 2005
- Brothers in Arms: Earned in Blood
- D&D Online
- Panzer Elite Action
- Rainbow Six: Lockdown
- RF Online
- Cold War
- Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault
- Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- Prince Of Persia 3

ДЕМОВЕРСИИ
- Brothers in Arms: Earned in Blood
- Call of Duty 2
- Peter Jackson's King Kong
- Pro Evolution Soccer 5
- Serious Sam II
- Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault
- World Racing 2

ДОПОЛНЕНИЯ
- Блицкриг
- В Тылу Врага
- Власть Закона: Полицейские Истории
- Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Battlefield 2
- Bloodrayne 2
- Combat Mission: Afrika korps
- Counter-Strike: Source
- DOOM 3
- DOOM 3: Resurrection of Evil
- F1 Challenge '99-'02
- Far Cry
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Ground Control II: Operation Exodus
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic III
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Racer Free Car Simulator
- Rome: Total War
- Sid Meyer's Civilization III
- Star Wars Battlefront
- Star Wars KOTOR 2
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- Sudden Strike. Битва за ресурсы
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Vampire the Masquerade – Bloodlines
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing

ВИДЕО
- Звездное Наследие
- Комбат
- Корсары 3
- Магия Крови
- Ankh
- Army Racer
- Bad Day L.A
- Battlefield 2: Special Forces
- Call of Duty 2
- Call of Juarez
- Civilization IV
- Cold War
- Condemned: Criminal Origins
- Dark Messiah of Might & Magic
- Diver Deep: Water Adventures
- F.E.A.R
- Falcon 4.0: Allied Force
- FIFA Manager 06
- Full Spectrum: Warrior Ten Hammers
- Grand Raid Offroad
- GUN
- Hegemony: Philip of Macedon
- Heroes of the Pacific
- HistWar Les Grognards
- Land of the Dead: Road to Fiddler's Green
- LMA Manager 2006
- Manhattan Chase
- Marc Ecko's Getting Up Contents Under Pressure
- Monster Madness
- NBA Live 06
- Need for Speed: Most Wanted
- Possession
- Prince of Persia: the Two Thrones
- Quake 4
- Refuse Home, Sweep Home
- RollerCoaster Tycoon 3: Wild!
- Rugby League 2
- Serious Sam II
- Shattered Union
- Spoils of War
- Star Wars Battlefront II
- The Chronicles of Spellborn
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II
- The Movies
- The Suffering: Ties That Bind
- The Witcher
- Tiger Woods PGA Tour 06
- Ultimate Spider-Man
- War Front: Turning Point
- Warhammer: Mark of Chaos
- Wolfschanze 1944
- XIII Century Death or Glory
- X-Men Legends II: Rise of Apocalypse
- Zoo Tycoon 2: Endangered Species

КИБЕРСПОРТ
- Демки Counter-Strike
- Демки Quake III Arena
- Демки Warcraft III: TFT
- Демки Sfarcraft: Brood War
- Видео-обучения
- Кибер-софт

ОНЛАЙН
- World Of Warcraft
- LineAge 2
- GuilWars

ПАТЧИ
- Мор. Утопия 1.1 retail
- Battlefield 2 v.1.03 retail
- StarCraft v1.13e Retail
- StarCraft: Brood War v1.13e Retail
- WarCraft III: Reign of Chaos v1.20a Rus retail
- WarCraft III: the Frozen Throne v1.20a Rus retail
- Warhammer 40.000: Dawn of War v1.40
- Xenus. Точка кипения 2.1 DVD

ДРАЙВЕРА
- DirectX 9.0c oct
- ATi 5.9 Windows XP
- nVidia Forceware 78.01 WHQL

РЕДАКТОРЫ
- BF2 Mod Editor Beta
- Far Cry SDK v1.33

РЕТРО
- Музыка из Myst
- Boxer 0.61.6
- DBFrontend 0.0.5.17
- D-Fend 2.0
- DOSBox 0.63
- Roby 0.2

ПУТЕВОДИТЕЛЬ
- CheMax 5.5
- CheMax Rus 4.3
- База кодов и прохождений «Путеводитель»
- ArtMoney PRO
- ArtMoney SE
- GameWiz 32 + Trainer Kit
- WinHEX 12.0

ТРЕЙНЕРЫ
- Dragonshard
- JetFighter 2015
- MotoGP 3: Ultimate Racing Technology
- Pilot Down: Behind Enemy Lines
- Squad Assault: Second Wave
- The Sims: Nightlife
- Total Overdose

ШАРОВАРЫ
- 3D Ball Slider 1.0
- 3D Hockey
- 3DRT Pinball
- Alien Shooter 1.02
- Battle Packman 2 Terminator 1.1
- Cubology 1.08
- Hardwood Hearts 2.2
- Lugaru
- RollyBall 1.0
- Seawar The Battleship 1.27

СОФТ-БЛОК
- BackUp4All 2.3.3.750
- Website Watcher 4.04
- Actual Transparent Window 3.8
- All File Renamer 1.0
- Amaya 9.2.2
- AVIcodec 1.2 Build 110
- Rightmark CPU Clock Utility 1.8
- Teleport Pro 1.37
- Скорочтение 7,2,2
- KillCopy 2.8.2

СОФТ-СТАНДАРТ
- Dr.Web
- AVPersonal 5.0
- McAfee AVERT Stinger 2.5.8
- Trojan Remover 6.4.3
- 7-zip 4.29b
- WIN RAR 3.50
- WINZIP 10.0b
- UltraISO 7.6.2.1180
- Virtual CD 7.1.0.1
- DivX 6 Codec and Player
- K-Lite Mega Codec Pack 1.39 beta 2
- QuickTime + iTunes
- Mozilla Firefox 1.0.7
- Opera 8.5.0
- Thunderbird 1.0.7

ФЛЭШ

МУХАХАХА
- Ролики
- Игровая реклама

ЭКСКЛЮЗИВ
- PC ИГРЫ 02 (14) 2005
- CGW:RE 02(4) 2002
- ЖЕЛЕЗО 08(18) 2005
- ХАКЕР 08(80) 2005

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

СКРИНШОТЫ
- Armed Assault
- Civilization IV
- Dawn of Fantasy
- Hegemony: Philip of Macedon
- Seven Kingdoms: Conquest
- Take Command: 2nd Manassas
- The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II
- Warhammer: Mark of Chaos

CD 1

ДЕМОВЕРСИИ
- Call of Duty 2

ФЛЭШ

CD 2

ДОПОЛНЕНИЯ
- Battlefield 2
- Counter-Strike Source
- GTA San Andreas
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic III
- Sims 2

ДРАЙВЕРА
- DirectX 9.0c oct
- ATi 5.9 Windows XP
- nVidia Forceware 78.01 WHQL

ПАТЧИ
- Мор. Утопия 1.1 retail
- Battlefield 2 v.1.03 retail
- StarCraft v1.13e Retail
- StarCraft: Brood War v1.13e Retail
- WarCraft III: Reign of Chaos v1.20a Rus retail
- WarCraft III: the Frozen Throne v1.20a Rus retail

ПУТЕВОДИТЕЛЬ
- CheMax 5.5
- CheMax Rus 4.3
- База кодов и прохождений «Путеводитель»
- ArtMoney PRO
- ArtMoney SE
- GameWiz 32 + Trainer Kit
- WinHEX 12.0

ТРЕЙНЕРЫ
- Dragonshard
- JetFighter 2015
- MotoGP 3: Ultimate Racing Technology
- Pilot Down: Behind Enemy Lines
- Squad Assault: Second Wave
- The Sims: Nightlife
- Total Overdose

МУХАХАХА
- Ролики

ЭКСКЛЮЗИВ
- PC ИГРЫ 02 (14) 2005
- CGW:RE 02(4) 2002
- ЖЕЛЕЗО 08(18) 2005
- ХАКЕР 08(80) 2005

СОФТ
- Dr.Web

CD 3

PC ИГРЫ ВИДЕО
- Game Convention 2005

ВИДЕО
- Корсары 3
- Магия Крови
- Need for Speed: Most Wanted
- Quake 4

Привет, дорогой читатель! Ты, наверное, уже привык, что на последней странице журнала тебе говорят «До свидания». Но на этот раз все иначе. Потому что **«Анонс»** – это не рубрика, где прощаются, а место, где ты знакомишься с новым номером, который – фанфары! – станет юбилейным! Да-да, мы отмечаем свой второй день рождения. Казалось бы, совсем недавно в редакции утихли яростные споры о содержании 12-ого номера, и вот нам уже приходится обсуждать материалы 24-ого. Трудно поверить, но всего 2 года назад никто и знать не знал о **«PC ИГРАХ»**. Тем приятнее, что сегодня журнал стал одним из самых популярных игровых изданий. Впрочем, хватит лирики, ей место найдется в следующем номере. Давай мы лучше расскажем о том, что ждет тебя ровно через месяц.

Ну, во-первых, подарки. К сожалению, осчастливить каждого читателя новой видеокартой мы в силу понятных причин не в состоянии (а так хочется!), поэтому наши презенты примут вид спецматериалов. Раскрывать их содержание не станем. Какие же это подарки, если о них известно заранее?

А вот то, какие статьи ты увидишь в следующем номере, ты узнаешь прямо сейчас. Град игровых релизов застал всех врасплох. После летнего затишья очень трудно перестроиться на более динамичный ритм работы. Мы, тем не менее, постараемся отрецензировать самые интересные игры. В их число точно попадут ***Black & White 2***, ***Sid Meier's Civilization 4***, ***F.E.A.R.***, ***Quake 4***, ***GT Legends***, ***Serious Sam 2***, ***Sniper Elite***, ***UFO: Aftershock***, ***Rome: Total War – Barbarian Invasion***, ***The Suffering: Ties That Bind***, ***FIFA 2006***, ***NBA 2006***. Внимательный читатель заметит, что некоторые проекты засветились в анонсе этого номера. Знаем, знаем... Но поделать ничего не можем – волей всемогущих издателей многие релизы задержались где-то на полпути в магазины. Несмотря на то что рецензии «скушают» немало полос, раздел **«Обрати внимание»** никуда не денется. На его страницах мы расскажем о наиболее заметных проектах, над созданием которых корпят лучшие разработчики мира. Онлайновый FPS ***Huxley***, не так давно анонсированный жанровый гибрид ***Savage 2: Tortured Soul***, симулятор ***ToCa Race Driver 3***, аркадная гонка ***Crashday***, отечественная стратегия ***Warfare*** и другие проекты застолбят за собой драгоценные страницы рубрики. Но не рецензиями и превьюшками едиными славится наш журнал! На страницах **«Из первых уст»** тебя ждет очередной эксклюзив. Заранее говорить, о какой игре пойдет речь, не хочется – пусть это будет для тебя приятным сюрпризом. Остальные рубрики тоже не подкачают, уж поверь! Кстати, некоторые разделы уже в следующем номере предстанут перед тобой в ином обличие. О новых локализациях расскажет **«Витрина»**, о старых, но незабытых играх, – рубрика **«Ретро»**, о событиях в индустрии – новостной блок, о мире MMO-проектов – раздел **«Игровой онлайн»**!

Увидимся 23 ноября!





www.pc-games.ru



F.E.A.R.™



FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON





www.feargame.ru





AGE OF EMPIRES III • FAHRENHEIT • КОРСАРЫ 3 • NHL 06 • MOTOGP 3 • MYST V • DRAGONSHARD • THE SIMS 2: NIGHTLIFE • ONIMUSHA 3

№ 11 (23) • НОЯБРЬ • 2005